

ブリガンダイン グランドエディション

BRIGANDINE

GRAND EDITION

解説書

イースリースタッフ

ブリガンダイン グランドエディション

BRIGANDINE

GRAND EDITION

**このゲームは、登場する敵味方すべてのユニットが絶えず戦い成長し続けるという
ダイナミックな世界を舞台にした戦略級シミュレーションゲームです。
前作のおもしろさを土台に、ゲームシステムを大幅にパワーアップ。
さらに豪華声優陣47人によるフルボイスと40シーンにも及ぶアニメによって
演出面も強化しました。戦略級ならではの自由な展開と興奮、
新しいブリガンダインの世界をお楽しみください。**

For Japan Only | プレイヤー 1～6人 | メモリーカード 4~10ブロック | アナログコントローラ 対応

SLPS 02661～2

プロローグ

ルーンに導かれし大地フォルセナ。その中原に王都を構えるアルメキア王国は、
その昔大陸六国の盟主として君臨した大国である。聖王暦214年、アルメキアは
長い間続いたノルガルドとの戦いに勝利を収め、フォルセナの地には再び平安が
もたらされるかに思われた。しかし…。翌、聖王暦215年2月ᚦ(ソーン)の節。
突如として反旗を翻した王国軍総帥ゼメキスにより、国王ヘンギストは殺され、
一夜にしてアルメキア王国は滅びさった。大陸制覇の野望に取りつかれたゼメキスは、
新帝国エストレガレスの樹立を宣言。皇帝を名乗り、各地に進撃を開始した。

今、時代は動乱の幕開けを告げ、英雄達はその運命も知らぬままに舞台へと導かれる。

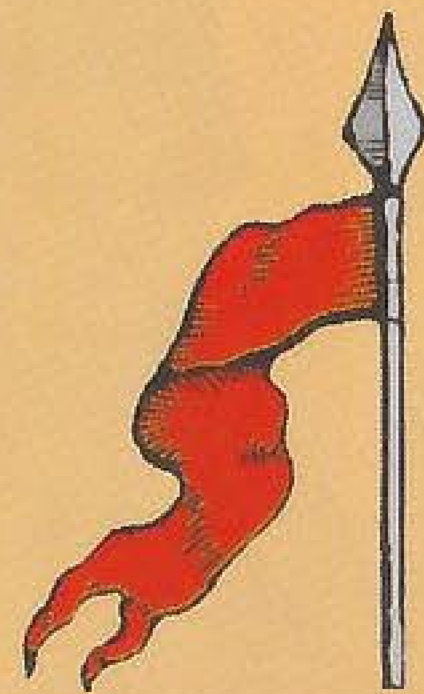


フォルセナ大陸とは

6つの国からなるフォルセナは、大地から「マナ」と呼ばれる
不思議な力が湧き出す魔法の大陸である。人々は古来より「マナ」の力を使い、
異世界からモンスターを召喚し、戦いに利用してきた。
しかし、誰もがモンスターを思い通りに操れる訳ではない。
それは、「統魔力」と呼ばれるモンスターを従わせる、特別な力を持った人間にのみ
可能な事だったのだ。人々は尊敬と畏れの気持ちをこめ、
彼らを「ルーンの騎士」と呼んだ…。この不思議な世界を舞台に、
あなたは一国の君主として、配下の「ルーンの騎士」達を率い、
戦乱の大陸に身を投じます。戦乱の闇に包まれたフォルセナ大陸を救い、
真の平和をもたらすことができるか、すべてはあなた次第です。

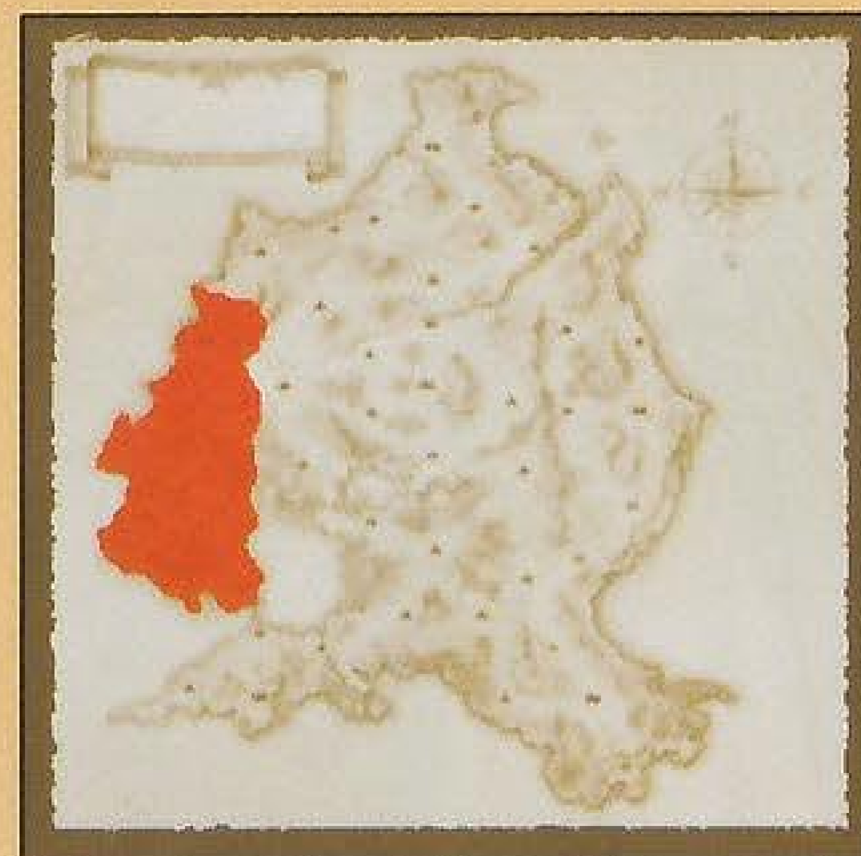
君主紹介

亡国の王子
ランス
14才　クラス：プリンス
西アルメキア
難易度　★★☆



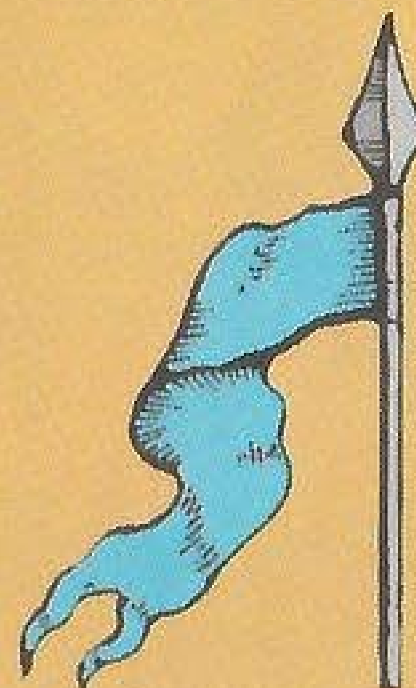
ゼメキス総帥の反乱により、国を滅ぼされたアルメキア王国の王子。まだ少年ながら、運命に屈することなく大陸の動乱に正面から立ち向かおうとするまっすぐな心の持ち主。その純粋さと勇気、情熱にひかれ、多くの人々が彼に命をあずけ、共に戦う道を選ぶこととなる。二刀流による素早い攻撃が得意で、魔法は簡単なものなら使える。最初はたよりない部分もあるが、大きく成長する可能性を秘めている。

国紹介
元パドストー公国。現在の正式名は、新アルメキア王国。友好国であるカーレオンと隣接しているため、攻められにくい国である。



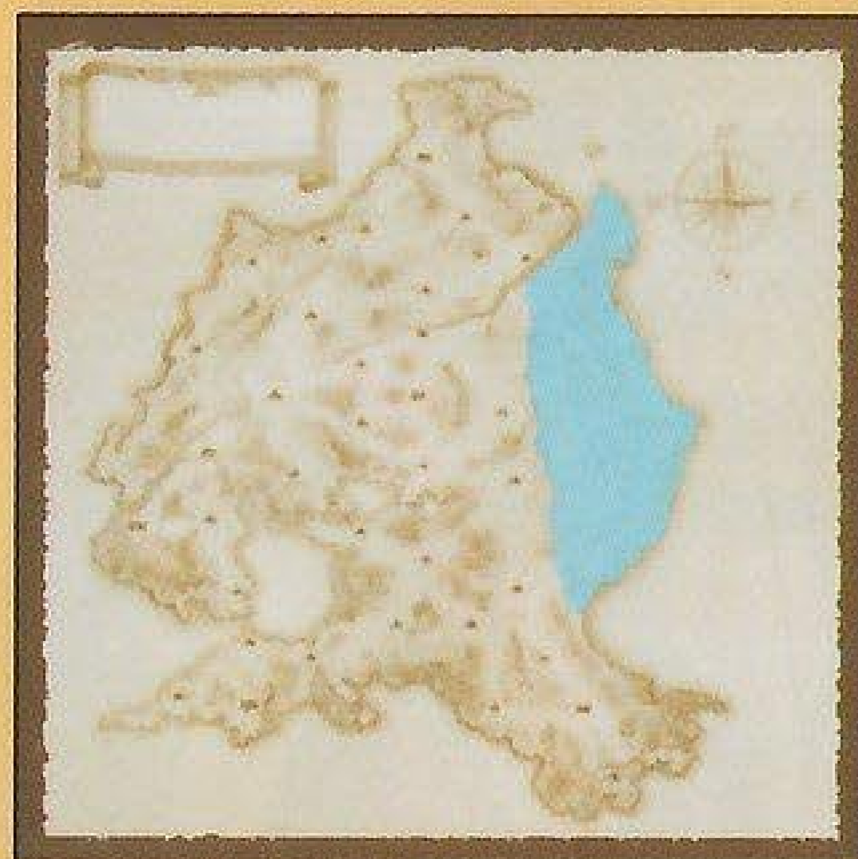
声：保志総一朗

聖女王
リオネッセ
17才 クラス:クイーン
レオニア
難易度 ★★☆



神託により選ばれ女王位についたが、それまでは普通の村娘として暮らしていた。物静かで優しい心を持った少女。戦乱のフォルセナで一国の女王であるという事は、彼女にとってあまりにも重過ぎる立場だが、人々の命を守るためけなげに責任を果たそうと努める。騎士のひとりであるキルーフとは幼なじみ。可憐な姿からは想像もつかぬ魔力を持ち、攻撃・回復魔法を使いこなす。

国紹介
大陸東の高地に位置する、山に囲まれた天然の要塞国家。守りやすい国。祭祀国という国柄から、僧侶系、モンク系ユニットが多い。

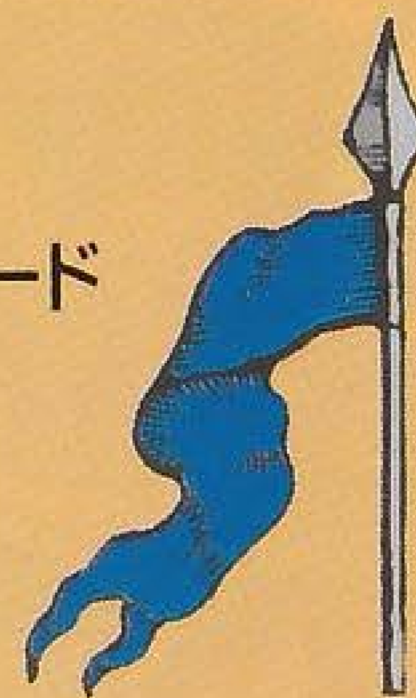


声：白鳥由里

君主紹介



白狼王
ヴェイナード
21才　クラス：ロード
ノルガルド
難易度 ★★★



大陸の統一を志す銀髪の青年君主。その勇猛さは名高く、「白狼」と呼ばれ畏れられる。知略にも優れた大陸屈指の戦略家。覇気にあふれた若き君主は、配下の騎士達をひきつけずにはおかず、王の右腕と称されるグイングラインを筆頭に家臣団の団結は堅い。斧槍カレドヴールフによる接近戦の強力さには、目を見はるものがある。魔法も並みの魔術師より強力。初期からすべての能力が高めだが、成長性は比較的低い。実の姉エスメレーは、敵国エストレガレス帝国皇帝ゼメキスの妻となっている。

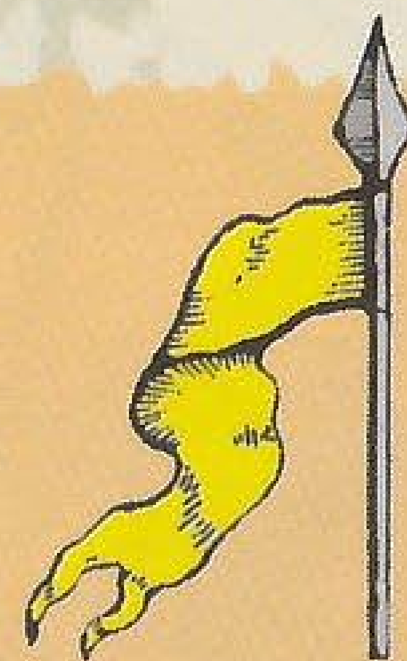
国紹介
精強な兵力を誇る北方の大国。虎狼の国とも呼ばれ、他国から獰猛で信用のならない獣のような国と見られている。国境を3国と接する為、プレイには工夫が必要。



声：真殿光昭

君主紹介

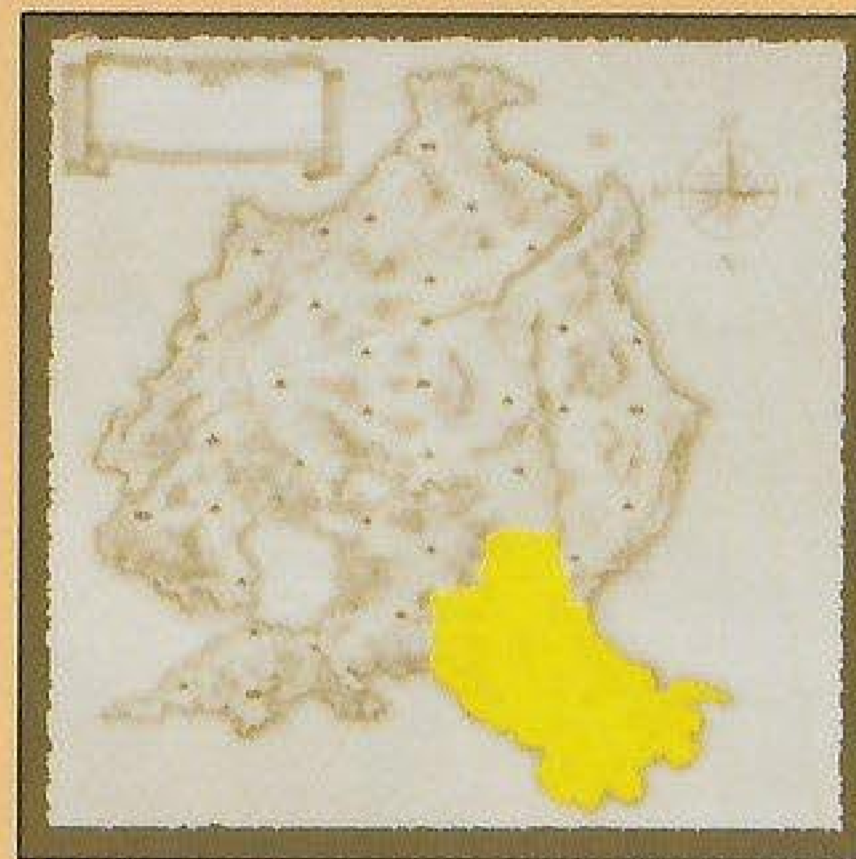
狂王
ドリスト
28才　クラス：マッドモナーク
イスカリオ
難易度　★★★



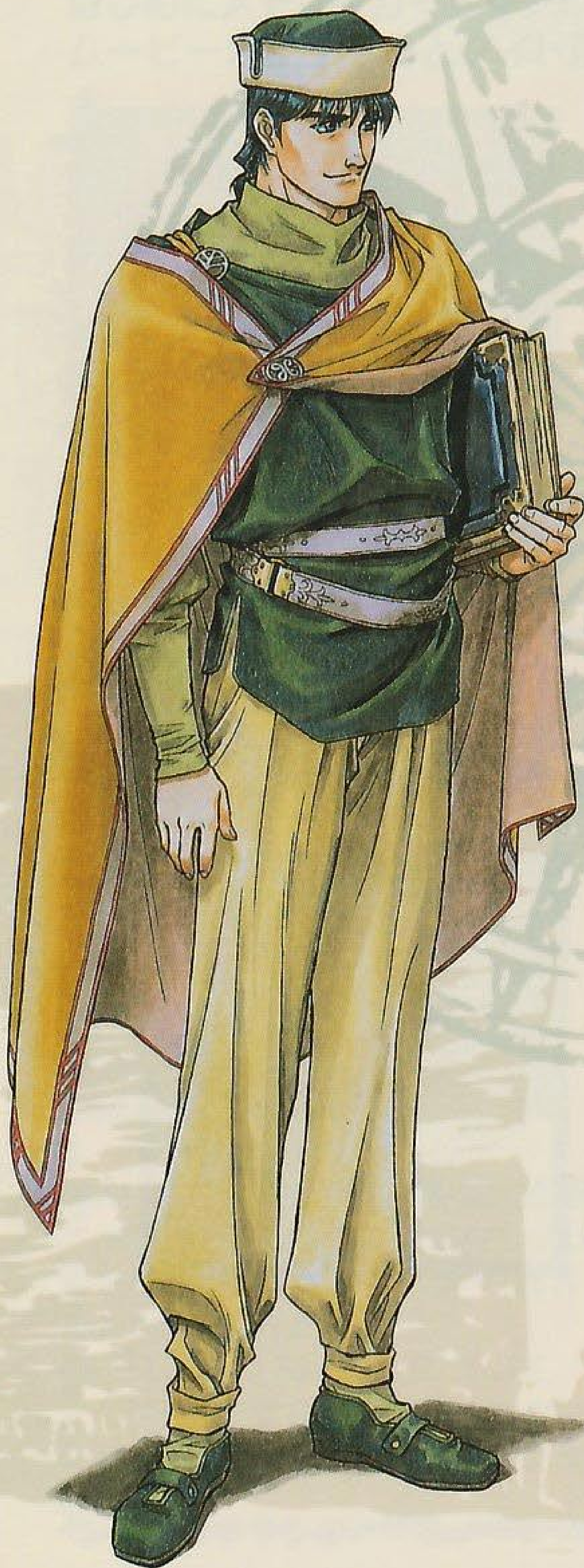
わがままでワンマン。君主とは思えない大変困った性格の男。重臣会議の決定より自分の思い付きを優先させるため、まじめな臣下の中には胃を痛めているものもいる。一言で言って「やりたいようにやる」男である。ただし、ルーンの騎士としての腕は超一流で、真紅の大鎌をふるっての直接攻撃はもちろんのこと、魔法、統魔力と統魔範囲、これらすべてにおいてバランス良く優れているために手におえない。君主が君主なだけに、配下にも個性爆発のメンバーが多い。成長性は比較的低め。

国紹介
アルメキアに次ぐ歴史の古さを誇る、緑豊かな美しい国。ゲーム開始時はふたつの拠点さえ守ればよいため楽だが、国を広げてゆくには工夫が必要。

声：石井康嗣



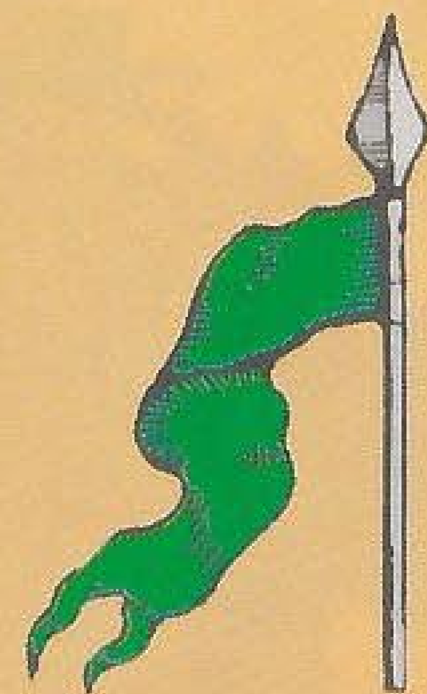
君主紹介



静かなる賢王

カイ

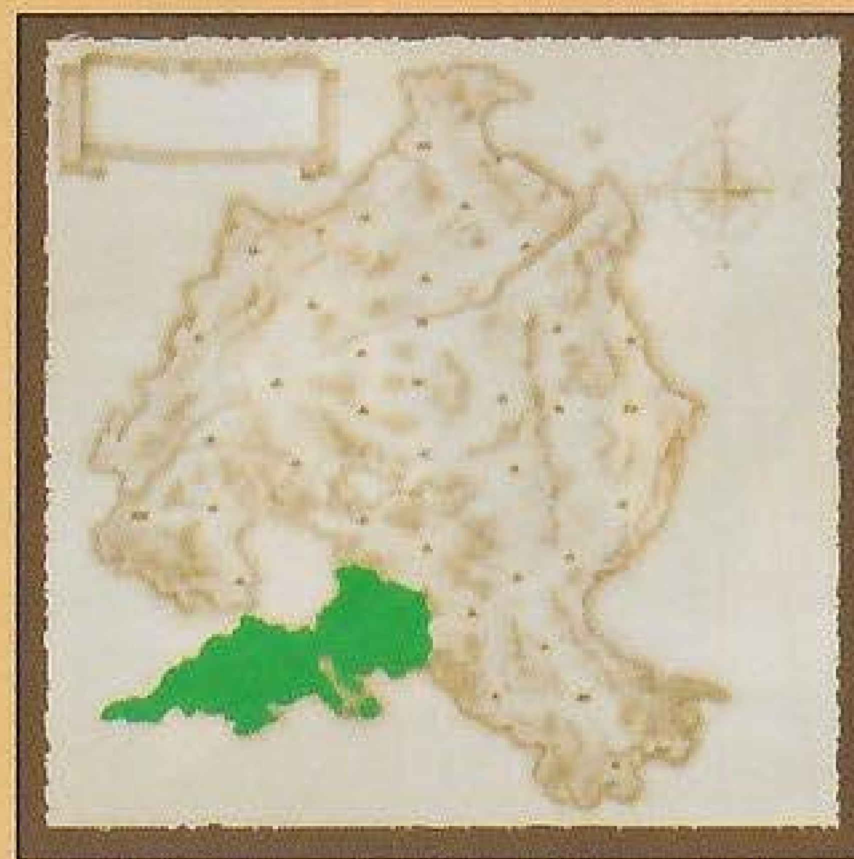
25才　クラス：ウォーロック
カーレオン
難易度　★☆☆



優しい、一見頼りなさげな風貌の下に、深い知性と情熱を秘めている。やる気のなさそうな、のんきな発言の数々とは裏腹に、大陸の情勢を冷静に分析する知略にすぐれた君主。おてんばな妹のメリオット、口の悪いナイトマスター・ディナダン等に囲まれその宮廷には明るい雰囲気が漂う。全君主中最高の魔力を持ち、使える魔法の数、MP共に最強。大陸中探しても魔法でカイにかなう者はいない。接近戦には不向き。成長性は比較的低め。

国紹介

海に囲まれた温暖な小国、魔法王国とも呼ばれる。防衛しやすい国。アルメキアとは友好関係にある。



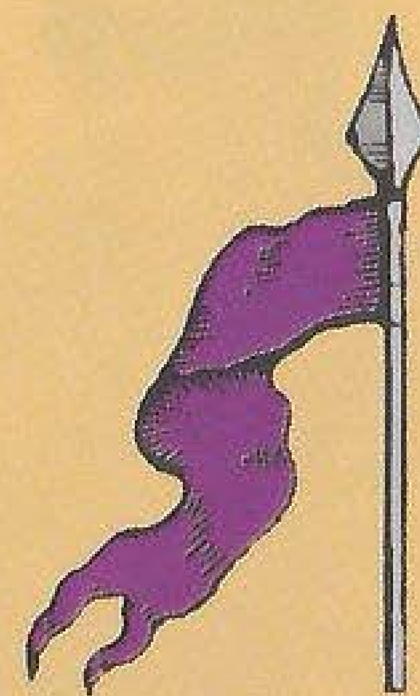
声：伊藤健太郎



霸道の皇帝

ゼメキス

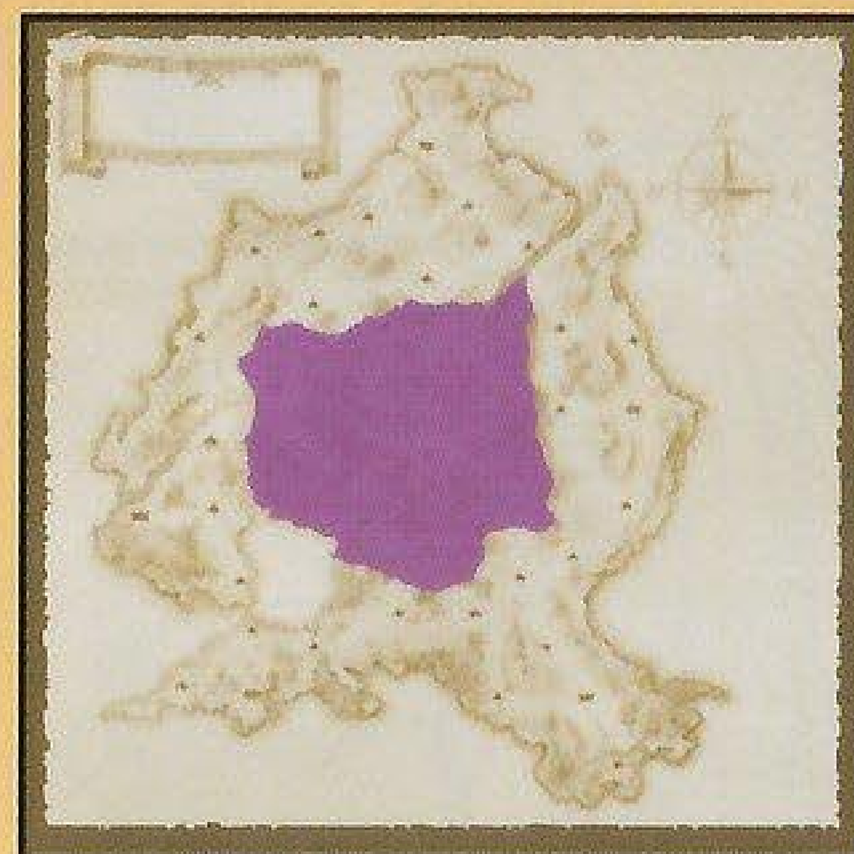
36才 クラス:エンペラー
エストレガレス帝国
難易度 ★★★



元アルメキア王国軍総帥にして、現エストレガレス帝国皇帝。力こそ全てと信じ、覇道を歩む。巨大な鋼のクロスボウを軽々と片手で扱い、その矢は鎧など紙のように貫くといわれる。統魔力と統魔範囲は驚異的であり、全騎士中最高の能力を誇る。配下には、デスナイト=カドールを筆頭とする、帝国四鬼将と呼ばれる強力な騎士がいる。ゼメキスは最強の力を持つ反面、これ以上の成長がほとんど見込めない。

国紹介

大陸の中央に位置するアルメキア王国の国土を奪い、健てられた新興の軍事帝国。強大な武力をもつが全方位を囲まれているため、戦略を誤ると一気に崩壊する危険性がある。また、反乱によって興った国のため新たな騎士の仕官は期待できない。



声：大塚明夫

ゲームの始め方・セーブについて

はじめにメモリーカードをプレイステーション本体のメモリーカード差込口1,2にセットします。ムービーが終了するとタイトル画面になります。注意…メモリーカードがなくてもゲームはできますが、セーブができません。



■NEW GAME（ニューゲーム）
最初からゲームを始めます。次の二つのモードがあります。
［ ストーリーモード ］ 1人で遊ぶモードです。6つの国から1国を選び、ストーリーを進めながら大陸の統一を目指します。
［ マルチプレイモード ］ 多人数で遊ぶ対戦モードです。最大6人までの対戦が可能です。

■CONTINUE（コンティニュー）
セーブで記録した状態からゲームを再開します。

■TUTORIAL(チュートリアル)
実際に戦闘マップを遊びながら基本的な知識を覚えます。

■RECOLLECTION（リコレクション）
ゲーム中でおこったイベントをもう一度見ることができます。
方向キーで選択して○ボタンを押せばイベントが再生されます。



■セーブ
大陸マップ上でも、戦闘マップ上でもシステムコマンドを呼び出してセーブできます。ひとつのゲームデータにつき必要なブロック数は3ブロック。1枚のメモリーカードにセーブできるゲームデータは3つまでです。また、ゲームデータの他にシステムデータ1ブロックが必要です。システムデータはメモリーカード1枚に1つしかセーブできません。セーブしたところからゲームを再開するには、タイトル画面でコンティニューを選んでください。

※マルチプレイモードの編成フェイズでセーブした場合のみ、編成フェイズの最初の状態がセーブされます。フェイズ中に入力したコマンド等はセーブされませんので注意してください。

■セーブ、コンティニュー画面の見方
1.年月、節（ルーン） 2.大陸マップの場合は編成・攻撃どちらのフェイズかを、戦闘マップの場合は戦闘中の拠点名を表わします。3.セーブ回数 4.国名 5.拠点数 6.総騎士数（マルチプレイモード時は下段にシナリオ名、プレイヤー数が表示されます）

■ディスクの入れ換えについて
このゲームでは2枚のディスクを使います。CD-ROM交換のメッセージが表示されたら本体の電源を切らずにディスクホルダーを開けてDISC1とDISC2を交換してください。

ゲームの進め方

ブリガンダインは戦闘マップでの戦いに勝つことにより、敵国の拠点を占領し、自国の領土を拡げ、最終的に大陸統一をめざすゲームです。あなたの手で大陸統一の偉業をなしとげてください。

プレイ期間は難易度によって異なります。初級はプレイ期間に制限はありません。
中級、上級は6年（聖王暦221年2月ト(オス)の節まで）がプレイ期間です。

① ゲームの難易度を決め、どの君主でプレイするかを選びます。



② 次にどの国から攻めるかを考えます。大陸マップで敵味方の情報を見て決めると良いでしょう。



③ 編成フェイズでは「召喚」「編成」コマンドで部隊を作ったり、「移動」コマンドで部隊に移動先を命令します。命令が終わったら「実行」コマンドを選びます。



④ 攻撃フェイズでは「攻撃」コマンドで部隊に攻撃先を命令します。命令が終わって「実行」コマンドを選ぶと、敵味方すべての部隊が同時に攻撃を開始します。



ゲームの進め方

⑤





味方部隊が敵部隊とぶつかれば戦闘マップに突入します。（状況により複数拠点で戦闘が続けておきることもあります。）コンピューター国どうしの戦闘の場合には、右のような画面になります。

⑥



戦闘に勝てば、敵の拠点を占領できます。（敵が攻め込んできていた場合には、拠点を防衛したことになります。）

⑦



敵国の拠点をすべて占領すれば、その国を滅ぼすことができます。

※大陸マップで見ることのできる敵国の情報は、すべて前のフェイズが終わった時の状態です。プレイヤーと同時に敵国も部隊を編成したり移動・攻撃命令を出したりしているので、「実行」した後では敵国の状態が変化しています。
※プレイヤー国のすべての拠点を失うとゲームオーバーです。
※プレイヤー国の同盟国は残っていてもクリア可能です。

すべての敵国を倒すと……

コントローラの使い方［大陸マップ］

アナログコントローラ

L1ボタン・R1ボタン
●拠点にカーソル移動。
●各種選択ウィンドウでのページ送り。

L2ボタン・R2ボタン
●ユニット一覧表での10ページ送り。

△ボタン
●拠点上で押すとステータス基本画面呼び出し。
●拠点上以外で押すと自国情報の呼び出し

方向キー
●カーソル移動。

○ボタン
●決定、拠点選択。（拠点コマンド・拠点情報呼び出し）

SELECTボタン
●使いません。

×ボタン
●キャンセル。

□ボタン
●押しながら方向キーで、カーソル加速。
●部隊選択ウィンドウで複数選択。

左スティック
●カーソル移動（LED点灯時のみ）

右スティック
●使いません

LED

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し。（実行・セーブなど）

コントローラ



■LED点灯、消灯時どちらでも振動します。
■本書ではアナログコントローラの図を用いて説明していますがコントローラでも同様の操作となります。
■START、SELECTボタンを同時に押し続けることでソフトリセットをかけることができます。

大陸マップ画面の見方

ゲームを立ちあげて、オープニングイベントが終わると、この大陸マップ画面になります。





1. 拠点
各国の城・砦等の軍事拠点。召喚に必要な「マナ」がわき出している場所です。旗の色はどの国の拠点かを示します。「ルーンの騎士」がいる拠点は、旗がなびいています。

2. 拠点名

3. カーソル

4. 年月
聖王暦何年何月の何節かをあらわします。また、巻物の縁の色は各国の旗の色に対応しています。
（フォルセナ大陸も１年は12ヶ月ですが、ひとつの月がさらに２つの節に分かれており、24節にはそれぞれルーン文字の名がつけられています。この１節が大陸マップの1ターンになっているため、１年は24ターンになります。）

5. フェイズ
編成フェイズ（Organize）か攻撃フェイズ（Attack）かが表示されます。

6. 道
拠点と拠点のつながりをあらわします。道がつながっていない拠点には移動や攻撃ができません。

7. 拠点コマンド

8. 拠点情報
A.拠点名
B.国名
C.その拠点にいるルーンの騎士の数
D.その拠点にいるモンスターの数
E.その拠点から毎ターン得られるマナの量

大陸マップでの基本操作

大陸マップでの基本操作を説明します。

1.コマンドを呼び出す



拠点にカーソルを合わせ○ボタンで〔拠点コマンド〕が、また、どこででもSTARTボタンで〔システムコマンド〕が呼び出せます。

2.情報を集める



拠点上で△ボタンを押すことで拠点情報を、それ以外の場所で押すことで自国情報を見ることができます。敵味方の情報を見て、各国の状況をつかみます。

3.編成フェイズ



召喚・編成（いれかえ・クラスチェンジ）コマンドで部隊を作ったり、移動コマンドで部隊の行先を命令したりします。必要な命令を出し終わったら「実行」コマンドを選びます。

4.攻撃フェイズ



攻撃コマンドで部隊の攻撃先を命令します。必要な命令を出し終わったら「実行」コマンドを選びます。

※大陸マップでプレイヤーが色々な指示を出している間、コンピューター国も召喚したり、攻撃命令を出したりしています。そしてプレイヤーがシステムコマンドで「実行」を選ぶと、はじめてこれらの命令が敵味方同時に実行されます。

統魔力と統魔範囲

ここでは、このゲームの大きな特徴である「統魔力」と「統魔範囲」について説明します。

統魔力



本来狂暴なモンスターを操り、従える力。この数字が大きいほど、モンスターをたくさん部隊に入れることができます。たとえルーンの騎士本人が弱くても統魔力さえ大きければ、強力な部隊を編成することができるのです。ルーンの騎士がレベルアップすることで統魔力も増えていきます。

統魔範囲

モンスターをうまくコントロールできる範囲。モンスターが範囲外に出ても、命令は聞いてくれますが、攻撃力、防御力、魔法の威力、魔法に対する耐性がすべて低下してしまうのでかなり不利になります。

統魔コストについて



モンスターを部隊に編成するのに必要な統魔力を、統魔コストといいます。部隊を編成する時は、この統魔コストの合計が、リーダー（ルーンの騎士）の統魔力をこえることはできません。（統魔コストはモンスターのクラスごとに違います。）

青く明滅する統魔範囲、モンスターがはみ出さないように気をつけましょう。

ここでは大陸マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド（ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。）

拠点コマンド

召喚【編成フェイズ】



ルーンの騎士がいる拠点で「召喚」コマンドを選ぶとモンスターを召喚できます。召喚はマナを消費し、モンスターにより消費量は異なります。また、召喚できるモンスターは拠点ごとに種類が違います。
※召喚したモンスターは「ストック」（いれかえ画面を右にスクロールさせると表示されます。）に入っています。忘れずに「いれかえ」コマンドで部隊に入れてください。
※召喚はその拠点にルーンの騎士がいないとできません。
※ひとつの国が持てるモンスターは最大140体までです。

ステータス【編成・攻撃フェイズ】



各ユニットの詳しい情報を見る事ができます。ステータス基本画面、ステータス画面、アクションリスト、プロフィールの四つで構成されます。拠点の上で △ ボタンを押しても、このコマンドと同じ働きをします。→ステータス画面の見方（24ページ）

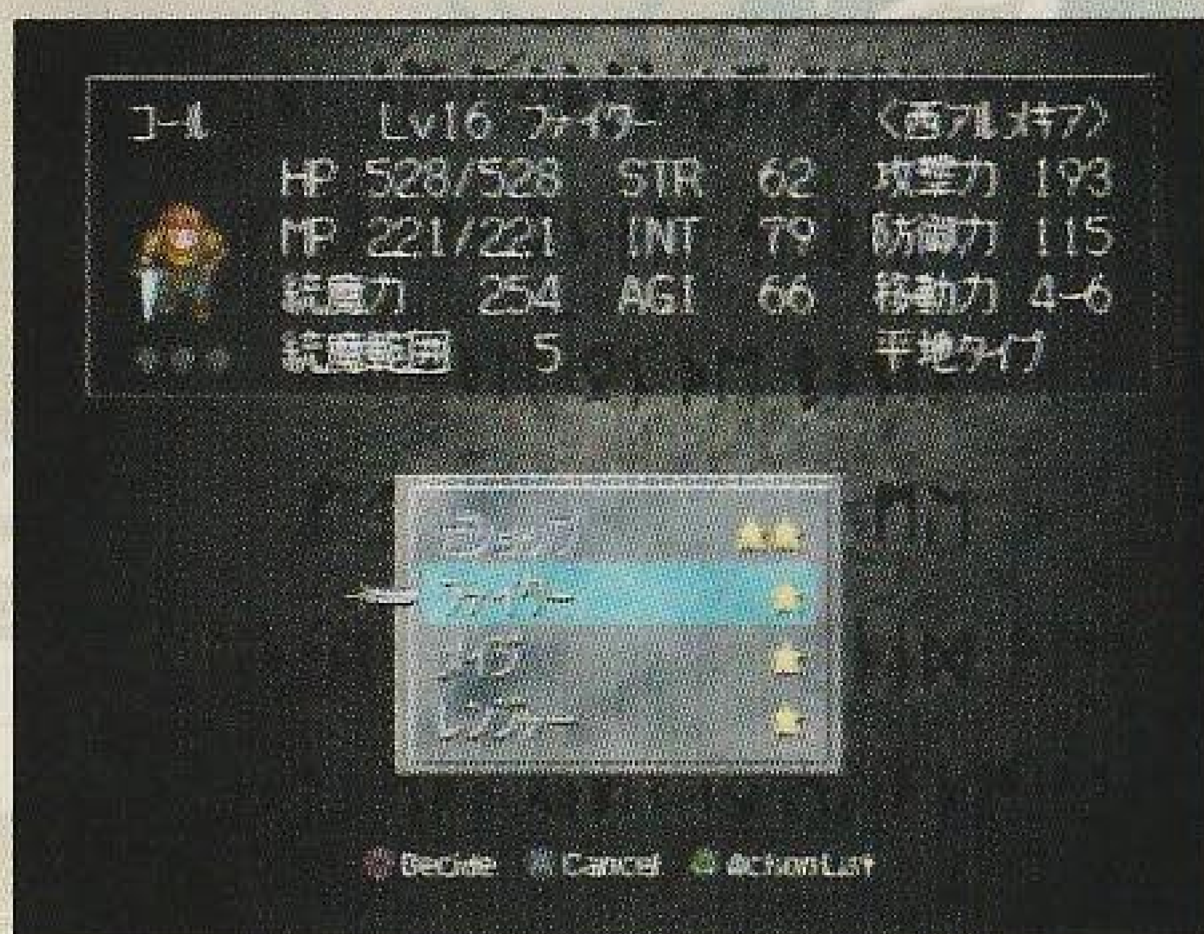
大陸マップコマンドの使い方［基本編］Ⅱ

編成（いれかえ）【編成フェイズ】



ルーンの騎士がいる拠点で「編成」コマンドを選び、次に「いれかえ」コマンドを選ぶと部隊から部隊へ、また、部隊とストックの間でモンスターをいれかえる事ができます。いれかえたいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押し、いれかえたい場所でもう一度○ボタンを押して下さい。
※モンスターは騎士の統魔力を超えて編成する事は出来ません。
※1部隊に入れられるモンスターは、最大6体です。

編成（クラスチェンジ）【編成フェイズ】



ほとんどのユニットは成長するとクラスチェンジして、より強力なユニットになることができます。上級クラスへのクラスチェンジの機会は10レベルごとです。何段階上級クラスへチェンジできるかはクラスの系統ごとにちがいます。
クラスチェンジ可能なユニットを選ぶと、なることができるクラスのリストが表示されるので、画面上の能力値の変化を見ながら決定してください。（クラス名の後ろについている星マークが多いほどより上級のクラスです。）
また「ルーンの騎士」は、能力さえ満たせば別系統の基本クラスにチェンジできます。
※クラスチェンジすると、そのクラスで装備できないアイテムは自動的に外されてしまいます。

移動【編成フェイズ】



部隊に移動先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから行先を指定します。移動は道でつながっている自分の国の拠点なら離れていても選べます。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。

※モンスターは部隊に編成されていないと移動することができません。
※同盟国の領土は通過することができます。

攻撃【攻撃フェイズ】

部隊に攻撃先を命令するコマンドです。最初に部隊を選んでから攻撃先を指定します。攻撃は隣り合った敵国の拠点しか選べません。□ボタンで部隊を選んでから○ボタンで決定すれば、複数の部隊に一度に命令を出すことができます。また、命令は「実行」コマンドを選ぶまで何度でも出しなおせます。
※戦闘には3部隊まで参加できるので、なるべく3部隊で「攻撃」しましょう。
※「移動」した部隊は、同じターンに「攻撃」できません。ただし、敵に攻撃されたときは、迎え撃つことができます。

待機【編成・攻撃フェイズ】

一度「移動」「攻撃」命令を出した部隊に待機をさせたい時に使うコマンドです。

システムコマンド

実行【編成・攻撃フェイズ】

ひと通り、編成や移動・攻撃の命令を終えたら「実行」コマンドを選びます。
「実行」コマンドを選ぶと敵味方すべてのユニットが同時に行動します。

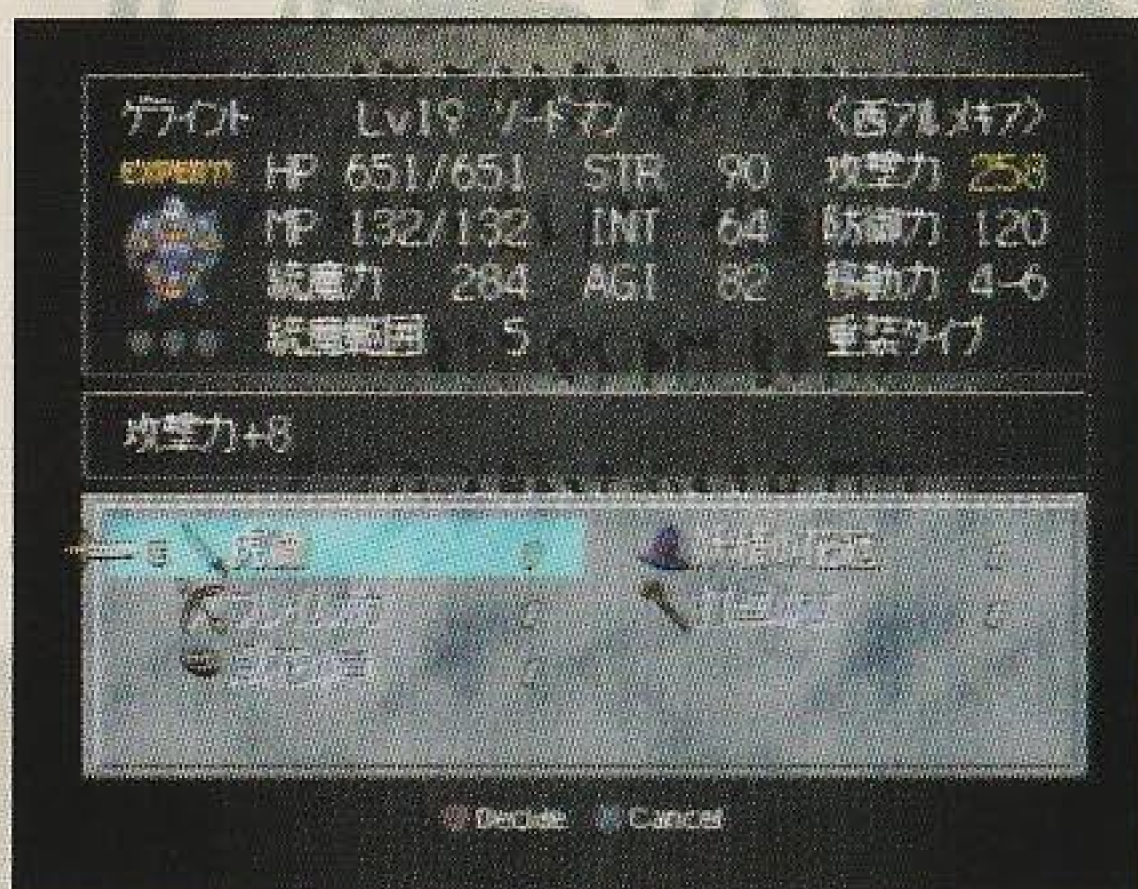
セーブ【編成・攻撃フェイズ】

現在のゲームの状態をセーブします。
※マルチプレイモード時の編成フェイズのみ、そのフェイズの最初の状態がセーブされます。

コマンド応用編（使いこなせば、ゲームが進めやすくなるコマンドです）

拠点コマンド

編成（装備）【編成フェイズ】



アイテムをルーンの騎士やモンスターに装備させます。ユニットを選んで、リストからアイテムを選び決定します。装備中のアイテムにはEマークがつきます。

※装備できるアイテムの種別はクラスごとにきまっており、アイテム名の左側のアイコンが種別を表しています。

※ルーンの騎士は武器と防具をそれぞれひとつずつ装備できます。モンスターはひとつしか装備ができません。

編成（アイテム）【 編成フェイズ 】

アイテムを使います。ユニットを選んでから使うアイテムを選びます。

編成（削除）【 編成フェイズ 】

いらなくなったモンスターを削除します。モンスターが増えすぎて、マナが足らなくなったときなどに使います。

編成（名前）【 編成フェイズ 】

モンスターの名前を変えることができます。

クエスト【 編成フェイズ 】

ルーンの騎士を修行の旅に出します。運がよければアイテムを持ち帰ってきたり、強力な助っ人をつれてきたりします。ただし、クエスト中の騎士は戻ってくるまで戦闘に参加できないので、注意が必要です。君主と一部の騎士はクエストに出すことができません。

大陸マップコマンドの使い方［応用編］Ⅱ

システムコマンド

勢力【 編成・攻撃フェイズ 】



各国の勢力範囲、拠点数を見る事ができます。マップ上のカーソルを動かして〇ボタンを押すことによって大陸マップの同じ場所にいくことができます。

部隊【 編成・攻撃フェイズ 】

その部隊に出ている命令と、命令の目的地が一覧できます。部隊を選んで 〇 ボタン押すと、カーソルがその部隊のいる拠点に移動します。

ユニット【 編成・攻撃フェイズ 】

	騎士	Lv	経験値	クラス	属性
1	[illegible]	20	[illegible]	[illegible]	
2	ヴァイント	19	16077	ソードマン	
3	コール	16	11620	ビショップ	
4	ブルッサム	13	7946	ソードマン	
5	パタルカス	11	5905	ヴァッファー	
6	ギルサス	11	6105	ソーサラー	
7	アデシア	11	5905	ランサー	
8	エフィーリア	9	4004	クレリック	
9	カルロータ	8	3430	エンチャントレス	
10	ローフォール	6	2055	ファイター	

Decide End Status

自国や全国のユニットを一覧するためのコマンドです。対象となる国を□ボタンで選択、〇ボタンで決定することでユニットの一覧表が表示されます。項目欄にカーソルをあわせ方向キーの左右でページを切り替え、表示項目を変更することができます。また、項目を選択し〇ボタンを押すと、その項目を中心にしたユニットの並べ替えを行うことができます。（項目欄の一番左にカーソルをあわせ〇ボタンを押すことによって、表示されるユニットが「騎士」「モンスター」「すべて」と切り替わります。）

※ユニットにカーソルをあわせて〇ボタンを押すとカーソルがそのユニットのいる拠点（戦闘マップの場合はそのユニット）に移動します。

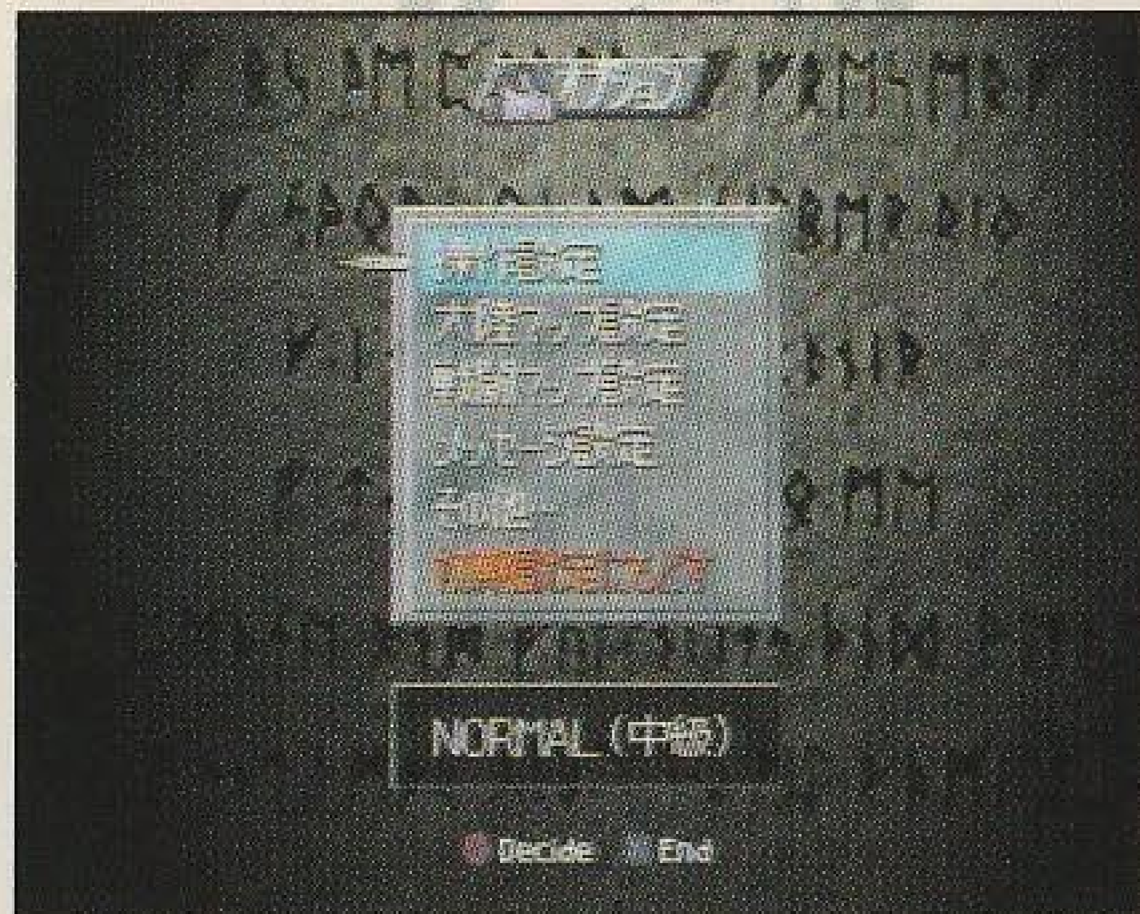
※「命令」の欄に×印が書かれているモンスターはストックにいることを表します。

表の見方

1. 項目欄：方向キーの下を押すことによってユニット欄にカーソルが移動します。
2. ユニット欄：一番上で方向キーの上を押すか、✕ボタンを押すとカーソルが項目欄へと移動します。ユニット数が多い場合は、L1、R1ボタンで1ページ送りL2、R2ボタンで10ページ送りができます。

大陸マップコマンドの使い方［応用編］Ⅲ

オプション【 編成・攻撃フェイズ 】



プレイ環境を様々に設定できます。

※加速カーソルスピード：□ボタンを押しながら方向キーを操作した時のスピード。

※オートカーソル：戦闘マップで対象ユニットに自動的にカーソルが移動する機能。

※COMどうしの戦闘：コンピューター国どうしの戦闘を見るか見ないか選択します。

※システムデータのセーブ：「しない」を選ぶとセーブが早く終わりますが、イベントコレクションにイベントが追加されません。

オート【 編成・攻撃フェイズ 】（初級のみ）

そのフェイズの行動をすべてコンピューターにまかせ、次のフェイズへと進みます。

自国情報【 編成・攻撃フェイズ 】



拠点以外の場所にカーソルを移動して△ボタンを押すことで自国について以下の内容を確認できます。

- ●総拠点：現在の自国の拠点の合計数。
- ●総騎士：ルーンの騎士の合計数。（=部隊数）
- ●総モンスター：モンスターの合計数。
- ●総マナ：現在たくわえているマナの量。最大は9999です。
- ●総マナ収入：1ターンに手に入るマナの合計。
- ●総維持マナ：全モンスターを1ターン維持するのに必要なマナの量。
- ●（そのターンのマナ収支）：総マナ収入から総維持マナを引いた数字。

※モンスターの維持について

召喚の時だけでなく、モンスターをこの世界にとどめておくだけでもマナは減っていきます。これを維持マナといいます。モンスターの数が増えると、総維持マナが総マナ収入より多くなって、総マナが0になってしまうことさえあります。総マナが0になってもモンスターはこの世界にとどまることができますが、戦場に出たときのHPがマナの不足する割合に応じて減少してしまいます。なるべく必要なモンスターだけ召喚するよう心がけましょう。

ステータス基本画面 （この画面でステータスを見るユニットを選びます。）



1 カーソル
カーソルでユニットを選びます。○ボタンで詳しいステータス画面に切りかわります。

2 簡易ステータス欄
ユニットの能力を簡単に表示しています。各項目の意味は24ページで解説します。

3 MOV
ステータス画面の移動力と同じ。平地での最大移動力を表示。

4 RUNE
騎士の統魔力（モンスターの場合はここにCOST ： 統魔コストが表示されます。）

5 部隊
リーダー（ルーンの騎士）とその配下のモンスターが表示されます。

6 合計統魔コスト／統魔力
部隊に入っているモンスターを操るために、リーダーが現在どれだけの統魔力を使っているか表します。

ステータス画面の見方Ⅱ

ステータス画面（ルーンの騎士の場合）



1　キャラクター名　レベル　クラス　所属国

2　星マーク
そのクラスをどれだけ経験したかの目安。(星マークがつくのはルーンの騎士のみです。)

3　色属性
クラスの色属性を表します。

4　HP
ユニットの体力。0になると戦闘マップから撤退して負傷状態になり、1ターン出撃できなくなってしまいます。(モンスターはHP 0になると消滅してしまいます。)

5　MP
魔法力。足りないと魔法や特殊攻撃が使えません。

6　統魔力
モンスターを操り、従える力。(モンスターの場合はここに統魔コスト:そのモンスターを操るために必要な統魔力、が表示されます。)

7　統魔範囲
モンスターをうまくコントロールできる範囲。範囲外ではモンスターの物理・魔法防御力、攻撃力がすべて低下します。

8　STR
腕力。攻撃力に影響。

9　INT
知力。魔法を使った時、使われた時の威力、成功率に影響。

10　AGI
素早さ。攻撃の命中率、回避率に影響。

11　攻撃力
STR、クラスの攻撃方法、装備している武器などから決まる、通常攻撃の攻撃力。

12　防御力
クラスの防御力、装備している防具などから決まる、物理攻撃に対する防御力。

13　移動力
4-6等の数字は、(平地での移動力)−(いちばん得意な地形での移動力)を表します。

14　移動タイプ

15　経験値合計

16　次のレベルまでの必要経験値

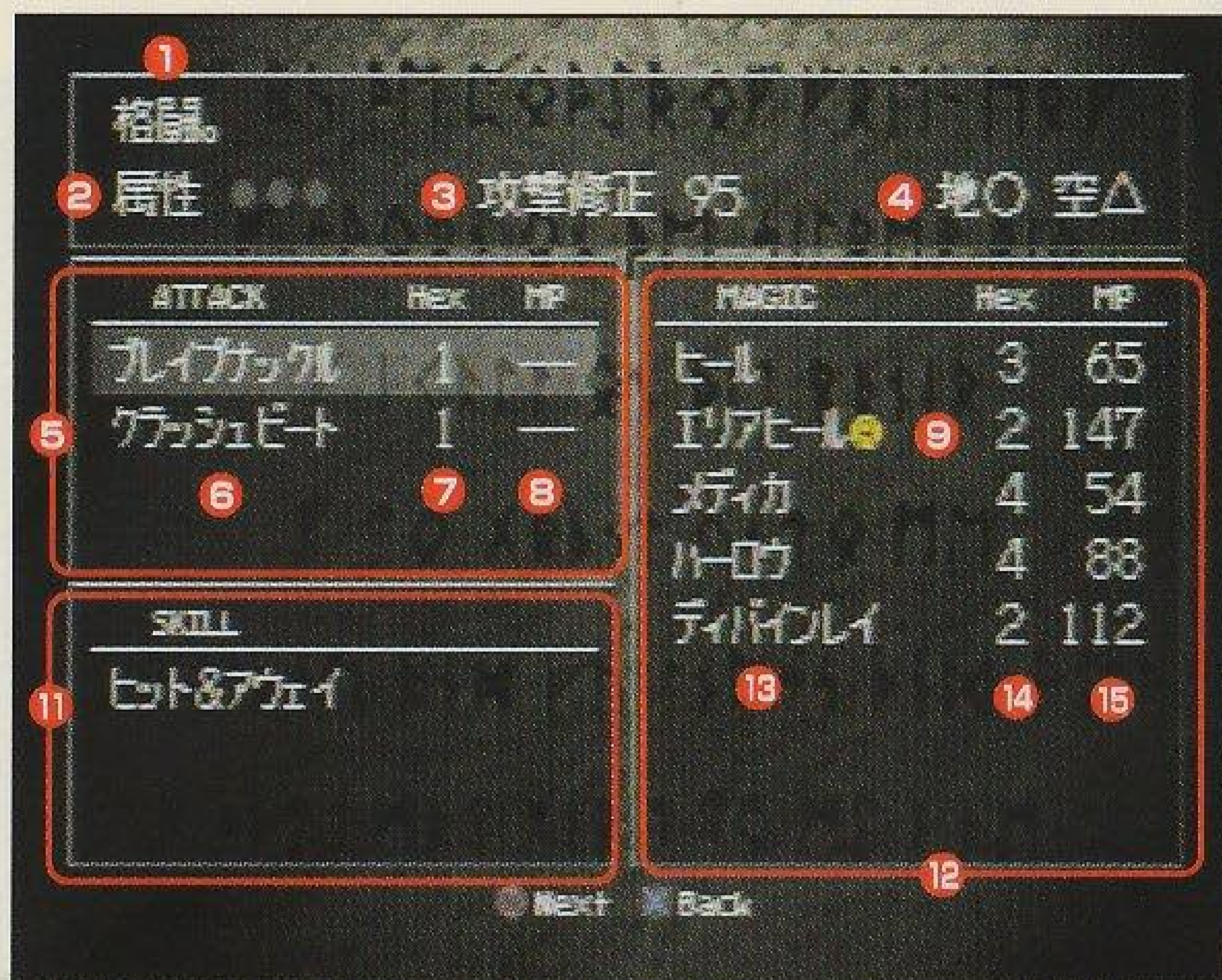
17　アクション
攻撃方法の種類。

18　アイテム
装備中のアイテム情報。

※戦闘マップでは経験値のかわりにユニットの状態が表示されます。
※各能力値が何かの理由で変化している場合は、文字の色でわかります。
アイテム装備により変化……………………………文字 黄色
魔法により上昇(戦闘マップのみ)………………文字 緑色
魔法により低下(戦闘マップのみ)………………文字 赤色

ステータス画面の見方Ⅲ

アクションリスト



ステータス画面で ○ボタンを押すとこの画面になります。方向キーでカーソルを動かして各項目の説明を見る事ができます。

1 **内容説明**
カーソルがあっている項目の説明です。

2 **属性**
その攻撃（魔法）の属性が表示されます。

3 **攻撃修正**
その攻撃がどれぐらいの強さかが表示されます。魔法の場合は魔法威力が表示されます。高いほど強い攻撃（魔法）です。

4 **対地対空特性**
攻撃の対地対空特性が表示されます。

5 **攻撃欄**
そのユニットの持つ攻撃方法が表示されます。

6 **技名**

7 **射程**

8 **消費MP**

9 **エリア効果マーク(A)**
一度に広い範囲を攻撃・回復できる印です。

（10 **ブレス攻撃マーク(B)**
直線上の対象すべてを攻撃するブレス攻撃の印です。）

11 **スキル欄**
そのユニットが身につけている特殊能力が表示されます。武器以外のアイテムによる効果もここに表示されます。

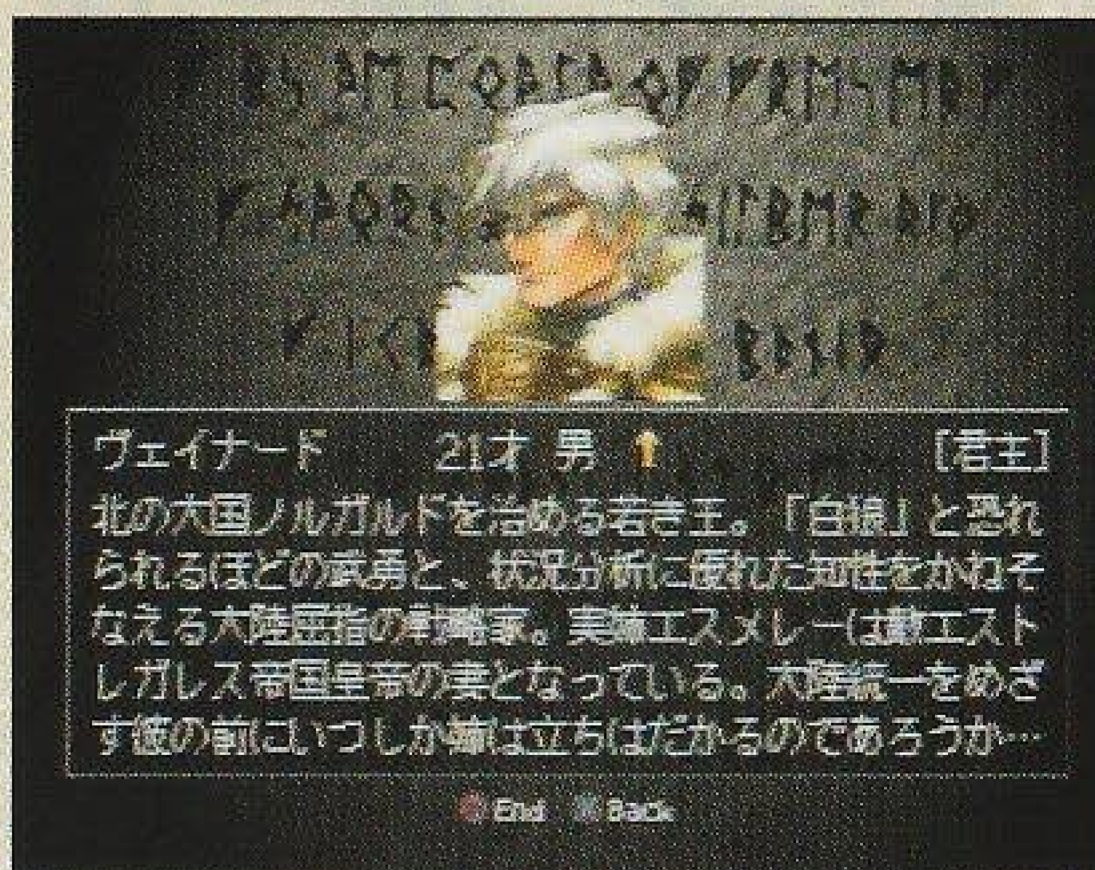
12 **魔法欄**
覚えている魔法が表示されます。

13 **魔法名**

14 **射程**

15 **消費MP**

プロフィール



アクションリスト画面で ○ボタンを押すと上の画面になります。そのキャラクターのプロフィールを見ることができます。
※性別の横に記されているのは騎士の守護ルーンです。
※モンスターの場合はクラスの説明になります。

コントローラの使い方 [戦闘マップ]

アナログコントローラ

L1ボタン・R1ボタン
●未行動ユニットにカーソル移動。
●各種選択ウィンドウでのページ送り。

L2ボタン・R2ボタン
●戦闘マップの視点変更

△ボタン
●カーソルをユニットに合わせて押すとステータス表示。それ以外で押すと戦況表示。

方向キー
●カーソル移動。

○ボタン
●決定、ユニット選択。（ユニットコマンド呼び出し）

×ボタン
●キャンセル。

SELECTボタン
●インフォーメーションウィンドウの表示ON/OFF。

□ボタン
●押しながら方向キーで、カーソル加速。

左スティック
●カーソル移動（LED点灯時のみ）

右スティック
●使いません

LED

STARTボタン
●システムコマンド呼び出し。

SONY
PlayStation
SELECT
START
ANALOG
L
R

コントローラ



■LED点灯、消灯時どちらでも振動します。
■本書ではアナログコントローラの図を用いて説明していますがコントローラでも同様の操作となります。
■START、SELECTボタンを同時に押し続けることでソフトリセットをかけることができます。

戦闘マップの流れ

戦闘マップの目的

戦闘マップでは実際にユニットを動かして戦闘を行い、勝つことにより、敵国の拠点を奪いとることが目的です。



① 出撃部隊選択

攻撃時も、防御時も最初に出撃部隊を選びます。選んだ順に自動的に部隊ナンバーがつきます。戦闘には3部隊まで出撃できます。



② 戦闘

戦闘はターン制で進みます。
行動可能なユニットにカーソルを合わせて○ボタンで〔ユニットコマンド〕が、また、どこででもSTARTボタンで〔システムコマンド〕が呼び出せます。

ターン表示

敵味方全部隊が行動し終わると、戦闘マップでの1ターン終了です。

部隊単位行動

行動の順番は部隊単位で回ってきます。敵味方関係なく、基本的にリーダーのレベルが高い順に行動します。



戦闘マップの流れ



③ 勝利

敵のルーンの騎士全員を退却させれば勝ちです。
※勝利した側のユニットには、全員にボーナス経験値がはいります。



④ 敗北

味方のルーンの騎士全員が退却すると負けです。

※戦闘マップでの戦闘は最大12ターンです。
12ターンをこえると時間切れとなり、攻撃側の騎士が城の上に乗っている場合は攻撃側の勝利に、それ以外の場合は防御側の勝利になります。
※ルーンの騎士のHPが0になって撤退すると、配下のモンスターが逃げ遅れることがあります。逃げ遅れたモンスターは、反撃以外の行動ができません。また、その状態で戦闘に決着がつくと、モンスターは勝利を収めた国のものになります。
※君主のHPが0になった場合は、君主だけでなく他の味方部隊も自動的に全員首都まで退却してしまいます。
※アイテムを装備している敵ユニットのHPを0にすることで、敵のアイテムを手に入れることができます。(ただし敵がルーンの騎士だった場合、手に入らないこともあります)手に入れたアイテムは国のアイテムストックに入ります。

⑤ 退却先指定

防御側がユニットコマンドで退却を選んだ場合、退却可能な拠点が表示されますので、退却先を選んでください。攻撃側は、出撃してきた拠点に退却します。

戦闘マップ画面・攻撃確認ウィンドウの見方

戦闘マップの六角形のくぎりをヘクスと呼びます。ユニットの移動範囲、魔法の射程など戦闘マップでの行動は、すべてがヘクス単位になっています。

戦闘マップ 画面の見方



1 カーソル

2 ACTマーク
コマンド実行中のユニットを表します。

3 ENDマーク
行動済みのユニットを表します。

4 城
城の上にいると、1ターンごとにHPが100回復します。

5 移動範囲
移動範囲がヘクスで表示されます。

6 部隊識別マーク
色は所属国（大陸マップの旗の色と共通）、数字は部隊ナンバーを表します。

7 統魔範囲
青い色の部分が統魔範囲です。ここから出てしまうとモンスターは十分な力を発揮できなくなります。

8 インフォメーションウィンドウ
カーソルが指しているユニットと地形の情報を簡単に表示します。

【表示内容】

名前・レベル属性・クラス・ユニットが今いる地形

現状HP／最大HP　現状MP／最大MP　命中率／回避率修正

攻撃確認ウィンドウの見方



1 攻撃を行うユニット名
2 攻撃名
3 攻撃属性
4 攻撃力（魔法の場合は魔法威力）
5 対象への効果
6 攻撃命中率（魔法の場合は成功率）
7 攻撃対象ユニット名
※魔法や特殊攻撃では防御側ユニットは表示されません。

ここでは戦闘マップで使うコマンドについて説明します。

基本のコマンド（ゲーム進行に欠かせない基本的なコマンドです。）

ユニットコマンド

移動

移動コマンドを選ぶと移動できる範囲がヘクスで表示されます。カーソルで移動先を指定して決定してください。移動後に選べるコマンドがあれば表示されます。



攻撃

攻撃射程内に敵ユニットがいれば、攻撃コマンドが選べます。攻撃の種類を選ぶと攻撃対象がマークされるのでカーソルで選んで決定してください。移動後には行えない攻撃もあります。

【ダメージについて】
攻撃する側の「攻撃力」－攻撃される側の「防御力」で、どれくらいのダメージが発生するかだいたい予想できます。



特殊

特殊攻撃射程内に敵ユニットがいれば、特殊コマンドが選べます。攻撃対象をカーソルで選んで決定してください。ブレス攻撃の場合は方向キーで発射方向を選んで決定してください。基本的に移動後には特殊攻撃を使用できません。
特殊攻撃はMPを消費します。
※ジン系のモンスターのみ移動後にブレス攻撃が可能です。



魔法
魔法射程内に、持っている魔法の対象となるユニットがいれば、魔法が選べます。魔法の種類を選ぶと、対象がマークされるので、カーソルで選んで決定してください。魔法は移動後には使用できません。魔法はMPを消費します。

待機
特に何もしない時はこのコマンドを選びます。

システムコマンド

終了
終了コマンドを選べば、まだ行動していないユニットが残っていても、その部隊の行動を終わらせる事ができます。

ユニットステータス

カーソルでユニットを選んで、△ボタンでステータス画面を見ることができます。（見方は24ページ）

コマンド応用編（使いこなせば、ゲームが進めやすくなるコマンドです）

ユニットコマンド



退却
ルーンの騎士しか選べないコマンドです。退却コマンドを選ぶとその部隊は戦闘マップから退却します。防御側の部隊が退却を選んだ場合には、退却できる拠点のリストが表示されるので、退却先を選んでください。

システムコマンド

オート
このコマンドを選ぶとプレイヤー部隊が自動的に戦ってくれます。（STARTボタンで解除することができます）

セーブ
戦闘マップでのゲーム進行をセーブできます。

ユニット
戦場にいるユニットを一覧できます。（→ 21ページ）

オプション
プレイ環境を設定できます。（→ 22ページ）

戦況
ユニットのいない場所にカーソルを移動し△ボタンを押すことで今何ターン目なのか等を確認できます。

ステータス異常

戦闘中にユニットがステータス異常になってしまうことがあります。
ここでは、各ステータス異常について説明します。

ステータス異常一覧

	石化	行動不能。防御力は必ず150になる。メディカで回復するまで治らない。 ※石化すると「マヒ」「魅了」「沈黙」「毒」「プロテック」「ウィークネス」「気絶」は無効。解除されます。
	マヒ	行動不能。しばらくすると回復。メディカで回復。
	魅了	味方を攻撃。しばらくすると回復。メディカで回復。 魅了をかけた相手を倒せば回復。
	沈黙	魔法使用不能。しばらくすると回復。メディカで回復。
	毒	1ターンごとに最大HPの1／10ダメージ。メディカで回復。
	気絶	行動不能。しばらくすると回復。メディカで回復。攻撃を受けると回復。

	ゾンビ	モンスターのみ。消滅したユニットがネクロリバースの魔法でよみがえった状態。回復不能。ユニットは戦闘終了後に消滅。ディバインレイ・ホーリーワードで必ず消滅。

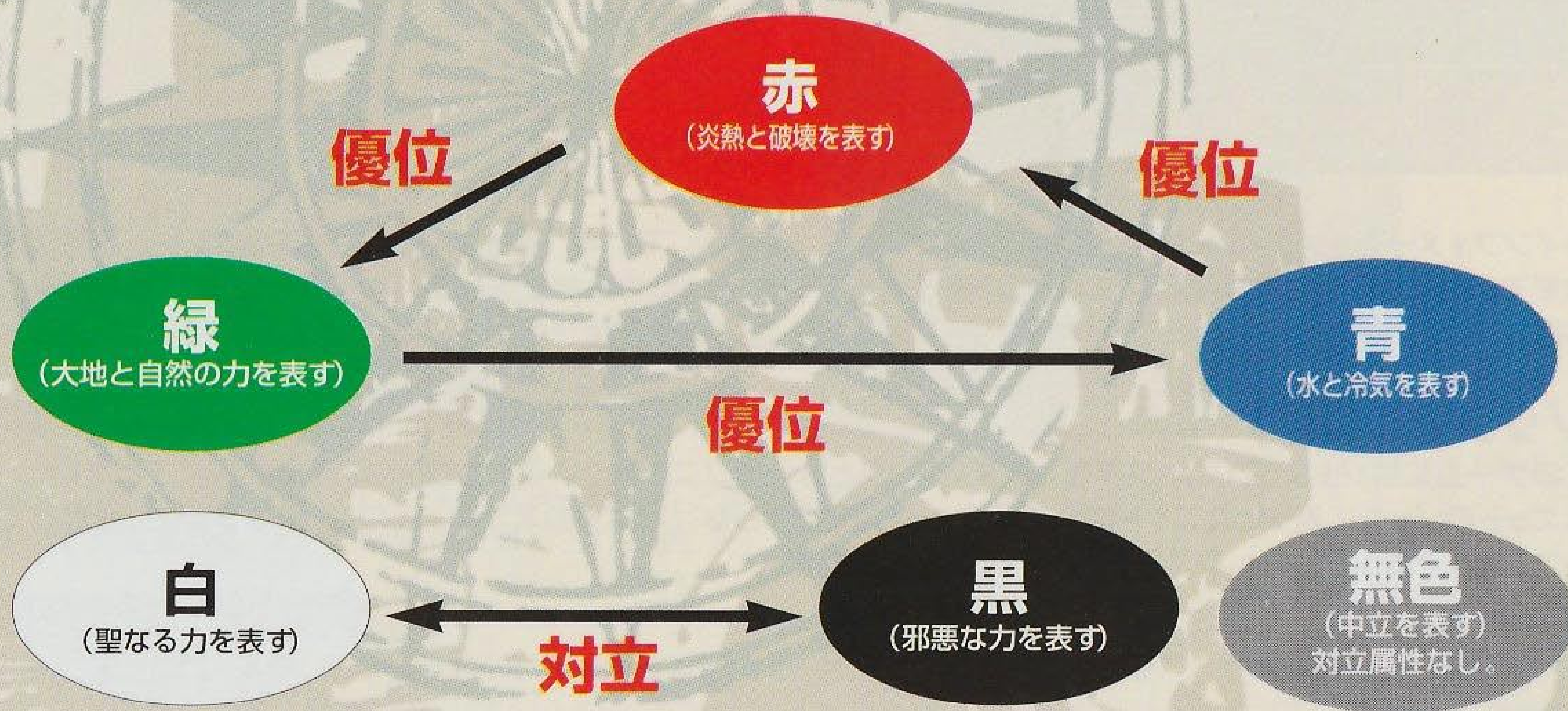
※「ゾンビ」以外のステータス異常は、戦闘マップからぬけると回復します。
※味方を攻撃しても経験値は入りません。「魅了」中のユニットが味方を攻撃しても経験値は入らないということです。

属性（カラー）

属性について

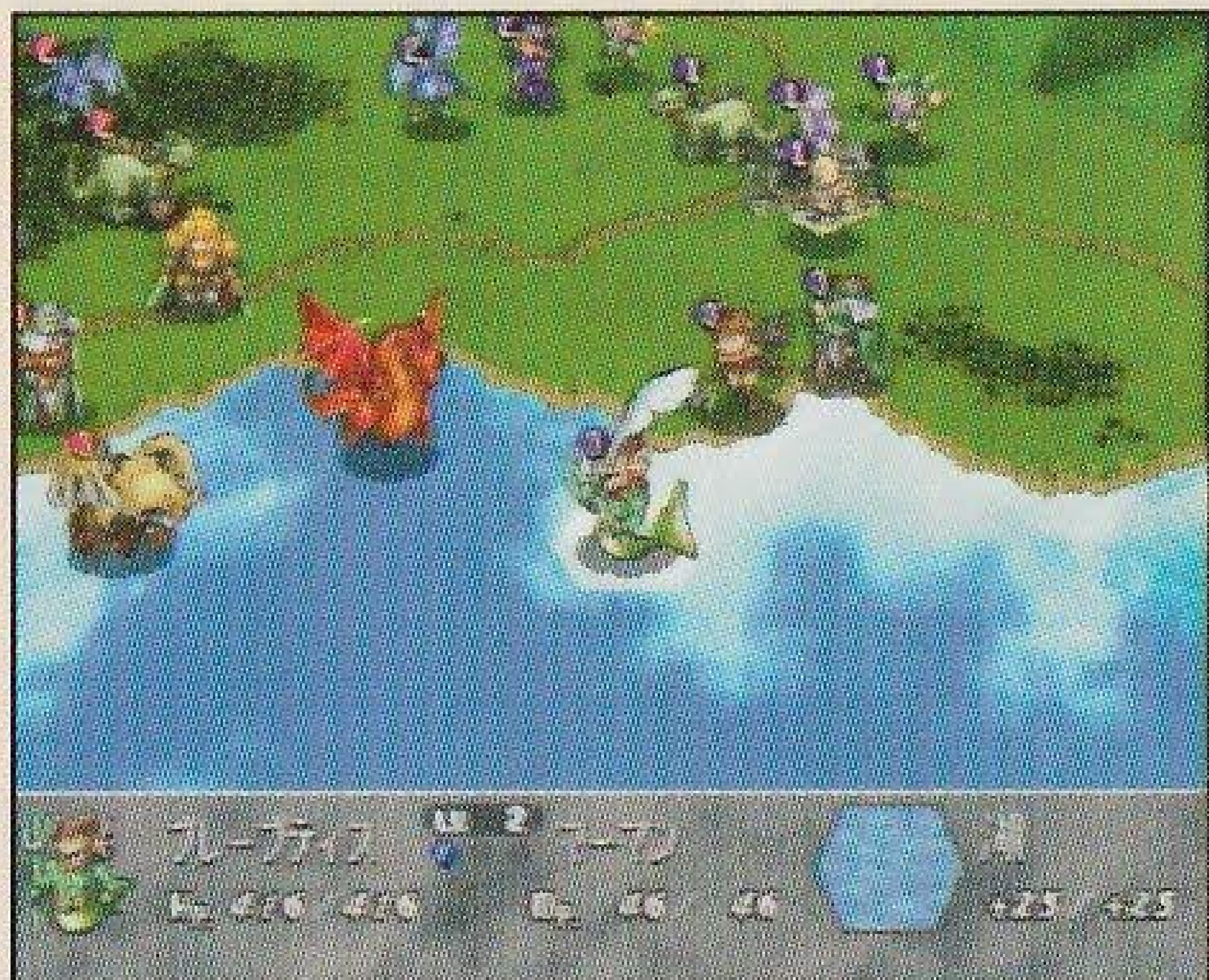
すべてのクラスは、色属性を持っています。色の種類は無色を含めて6つです。ある色属性に対して優位な色属性や対立する色属性の攻撃はダメージが大きくなり、同じ色属性の攻撃はダメージが少なくなります。属性には3段階あり、同じ属性でも「赤」と「赤・赤」では違いがあります。

例
「青」が「赤」を攻撃（優位な属性）………………………… ダメージ＋20％
「青・青」が「赤」を攻撃（優位な属性）…………………… ダメージ＋30％
「赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）…………………… ダメージ−20％
「赤・赤」が「赤」の攻撃を受ける（同属性）……………… ダメージ−30％



クラスの属性は、ステータス画面等の属性ボールの数で見る事ができます。
※魔法をふくめすべての攻撃方法には、それぞれ色属性があります。敵の苦手な属性の攻撃方法をうまく選んで戦うと有利に戦えます。属性はダメージだけでなく、魔法の成功率や、回復効果などにも影響します。
※属性はクラスごとの特性なので、クラスチェンジすると変化します。また、装備している武器によって攻撃属性は変化します。特定のアイテムは装備することで属性に影響を及ぼします。

地形効果とゾック（ZOC）



地形効果

ユニットが戦闘にはいった時、どの地形にいるかで攻撃の命中率、回避率に差がでます。基本的に、道や草原よりも森林や山のほうが回避率が高くなります。浅瀬タイプや水上タイプのユニットが、海や川、湖に入った場合や、森林タイプが森に入った場合には命中率が上がります。空を飛んでいるユニットは地形の影響を受けません。

※インフォメーションウィンドウの右はしには通常、カーソルが指している「地形の種類」と、ユニットがいる時はその地形でのユニットの命中率・回避率修正値が表示されています。（命中率修正／回避率修正の形で表示されます。）移動コマンド選択中のときは、「選択中ユニット」の命中率・回避率修正値が表示されます。

ゾック（ZOC）

このゲームにはゾック（ZOC）が存在します。ゾックとはそのユニットのいるまわり6ヘクスの範囲のことをいい、敵ユニットのゾックに入ったユニットは必ずそのヘクスで止まらなければなりません。ただし、敵のゾックに囲まれているユニットであっても、1ヘクスは移動することができます。

包囲効果と対地特性、対空特性

包囲効果

あるユニットが隣接した敵ユニットのゾックによって囲まれた状況を包囲状態といいます。包囲されたユニットは回避率が半分になるので、当たりにくい攻撃や素早さに劣ったユニットの攻撃を命中させやすくなります。また、この時包囲した側のクリティカル率が10％上昇します。

包囲効果なしの場合



包囲効果ありの場合



同じユニットでも包囲効果を利用すれば命中率があがります。
※包囲が成立すると、命中率が青色で表示されます。

対地特性・対空特性

基本的に地上ユニットは、空中の敵に対して命中率が落ちてしまいます。これは、攻撃ごとに対地特性・対空特性が決められているためです。その攻撃の対地特性・対空特性は、「ステータス」の中の「アクションリスト」で確認できます。(◎○△で対地特性・対空特性があらわされます。◎は絶対に命中します。○は命中率への修正なし。△は命中率から−20％されます)

※「低空タイプ」のユニットは、地上ユニット扱いです。

登場キャラクターI



ゲラィント（西アルメキア）

百戦のゲラィント。どこまでもランス王子に忠誠を尽くす、無骨だがたよりになる男。アルメキア王国復興に命を賭ける。（声：仲野 裕）



ハレー（放浪の騎士）

流星のハレーの異名を持つ、すずやかな美貌の女騎士。舞を思わせる華麗な槍さばきで戦場を駆けぬける。何かを追い求めるように、大陸をさすらっている。（声：田中敦子）



メレアガント（西アルメキア）

旧バドストー公国（現西アルメキア）の王子。傲慢な性格で、新参者のランス王子が、国を指導することに反感を抱いている。（声：藤原啓治）

登場キャラクターⅡ





ミリア（放浪の騎士）

絵を描きながら大陸各地を旅している、変わり種の騎士。そのせいか色々なところに友人がいる。（声：渕崎ゆり子）

ディナダン（カーレオン）

ナイトマスターの称号を持ち、大陸最強の呼び名も高い騎士。だが性格は軽く、カイが即位するまで堅苦しい宮廷暮らしは苦手だったらしい。（声：家中　宏）



メリオット（カーレオン）

賢王カイの妹。明るくおてんばな姫君。なにかとカイに対して口うるさいが、言葉とは裏腹に深く兄を敬愛している。（声：三橋加奈子）

登場キャラクターⅢ



キルーフ（レオニア）

女王リオネッセの幼なじみ。彼女を愛し、国のためというよりただリオネッセひとりを守るために戦っている。粗野で乱暴、熱い男。（声：遠近孝一）



アスミット（レオニア）

通称「パーフェクトマン」。融通のきかない性格でまわりにけむたがられているが、的確な判断にもとづいた助言でリオネッセの厚い信頼を得ている。（声：中田和宏）



イリア（イスカリオ）

影のようにドリストに付き従う、強力無比な槍使い。めったに口をきかず命令には絶対服従なため、キラードール（殺人人形）と陰口されることもある。（声：小島幸子）



グイングライン（ノルガルド）

ヴェイナードと共に育てられた、信頼できる友にして軍師。ヴェイナードよりふたつ年上で、冷静沈着な渋い男。銀の騎士ともよばれれる。（声：大川　透）

登場キャラクターⅣ

カドール（エストレガレス帝国）

ゼメキスの片腕にして大陸最凶の騎士。デスナイト（死神騎士）、またの名を漆黒のカドール。素性がまったく知れない謎の男。巨大な戦斧を武器とする。
（ 声:菅原正志）

エスメレー（エストレガレス帝国）

ノルガルド王ヴェイナードの実の姉、麗しのエスメレー。講和の際、人質としてアルメキアに送られ、ゼメキスの妻となった、薄幸の美女。（声:天野由梨）

ミレ・ミラ（エストレガレス帝国）

ミラが姉で槍を、ミレが妹で魔法をそれぞれ得意とする双子の姉妹。可憐な容姿とは裏腹な息の合った戦いぶりで、ログレスの双子星と恐れられる。
（声　ミラ：小林由美子　ミレ：鈴木裕美子）

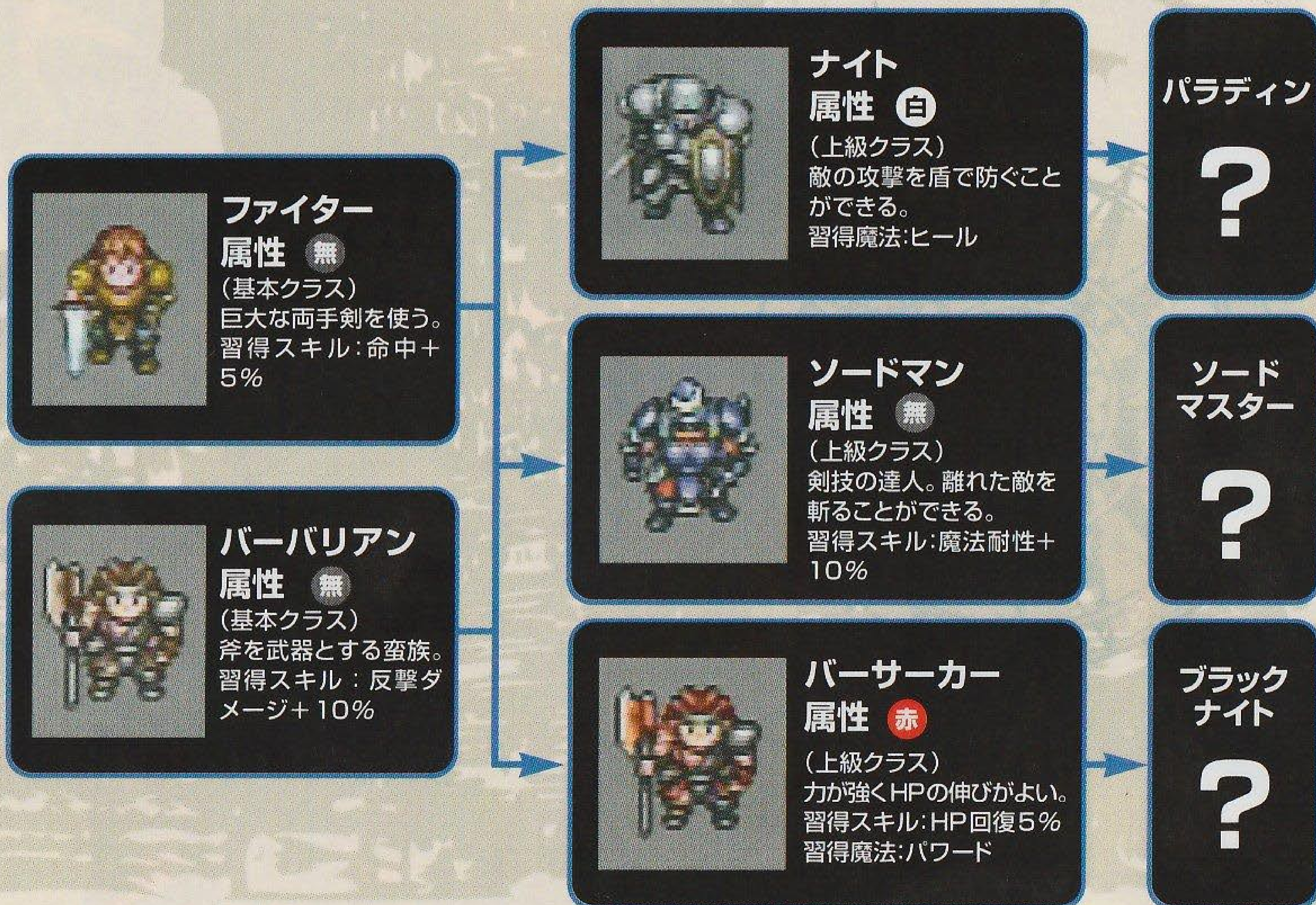
クラス

登場するユニットは、様々なクラスにわかれています。クラスが違えば、攻撃方法や、覚えている魔法、特殊攻撃、装備できる武器、そしてHPやMP等が大きく違い、レベルアップした時の能力値の上がり方にも差があります。また、各クラスは基本的にレベルが10上がるごとに、より強力な「上級クラス」にクラスチェンジすることができます。（レベルは最高30までです。）

クラスの系列

ユニットは基本的に系列にそって「上級クラス」へチェンジしていきます。

例）ファイター・バーバリアン系列



クラス紹介 ルーンの騎士



スカウト 属性 無
(基本クラス)弓による移動後間接攻撃が得意。



エンチャントレス 属性 青
(基本クラス)冷気系の魔法使い。武器攻撃は苦手。



プリースト 属性 白
(基本クラス)回復魔法を使う僧侶。モンクに育てることも可能。



ランサー 属性 青
(上級クラス)槍を投げて離れた敵も攻撃できる。

クラス紹介 モンスター



ピクシー 属性 緑
(基本クラス)愛らしい妖精。怒ると雷をよぶ。



マーマン 属性 青
(基本クラス)水の上では恐ろしいクラス。召喚マナは少なめ。



クレイゴーレム 属性 無
(基本クラス)動きは鈍いが力が強い。ステータス異常にならない。



ギガスコーピオン 属性 赤
(基本クラス)巨大なさそり。時々敵を「毒」状態にする。



グリフォン 属性 白
(基本クラス)ワシの頭と獅子の体の、地上ユニットキラー。



ドラゴン 属性 赤
(基本クラス)強大な攻撃力とブレスによる範囲攻撃をあわせ持つ。



ヒュドラ 属性 青 青
(基本クラス)5本首の水竜。氷のブレスを吐く水の帝王。



シルバードラゴン 属性 白 赤
(上級クラス)空を飛び、雷撃のブレスを吐く強力ユニット。

※このほかにもたくさんのクラスが存在します。探してみてください。

ユニットとクラスチェンジⅢ

別系列へのクラスチェンジ

ほとんどのルーンの騎士は、別の系列へのクラスチェンジが可能です。系列内でのチェンジはレベルが10上がるごとですが、「別系列へのクラスチェンジ」の場合は、チェンジしたい先のクラスの能力値を満たしていればいつでもできます。ただし、この場合最初は基本クラスにしかなれません。

クラスエキスパートとスキル・魔法

ルーンの騎士のクラスはほとんどが特殊な能力を持っています。これはレンジャーのヒット&アウェイのような「スキル」とメイジなどが使う「魔法」とに大別されます。スキルも魔法もそのクラスで5レベル分の経験をつみ、クラスエキスパートとなることで別系列のクラスにチェンジしても、そのまま残るようになります。(ただし、ナイトの盾防御など、スキル欄に表示されていても残すことのできない「クラス特性」も存在します)そのクラスをどのくらい経験しているかは、ステータス欄の星マークの数で見ることができます。すでにそのクラスエキスパートになっている場合は、"EXPERT"と表示されます。上級クラスになるには、エキスパートになっていることが条件です。別系列へのクラスチェンジをうまく行うことにより、白魔法の使えるメイジや体力が回復するプリーストなど、好みに合わせたユニットをつくりだすことができます。

身につくスキル

ここでいくつかのスキル例を紹介します。

●ヒット&アウェイ(レンジャー)
　攻撃後、残りの移動力でもう一度移動できる。

●クリティカル+5%(グラップラー)
　クリティカルの発生率が上昇する。

●回避+5%(シャドウ)
　回避率が上昇する。

※同系列内のクラスチェンジでは一度コースを選んでしまうと、別のコースのクラスにチェンジすることはできません。
例)ファイター→ナイトと成長したユニットは、同系列・別コースのバーサーカー、ブラックナイトにはなれません。

アイテム紹介

アイテムについて

代表的なアイテムを紹介します。フォルセナの各地には、この他にも強力なアイテムがたくさん存在しているので、探してみてください。アイテムは、クエストで見つけたり、戦闘で敵から奪ったりすることで入手できます。

消耗アイテム	
力の秘薬	STRを３ポイント上昇させます。
統魔の秘薬	統魔力を１０ポイント前後上昇させます。
禁断の果実	クラスチェンジアイテム　セラフに使うと…。
知恵の種	クラスチェンジアイテム　ギガンテスに使うと…。

装備アイテム		
フレイムエッジ	片手剣	火竜の魂を宿した、炎をまとった魔法剣。装備すると攻撃が赤属性になる。
孤高ノ太刀	刀	放浪の剣豪が使ったという最強クラスの刀。ただし、装備すると統魔力が低下する。
乙女の槍	槍	清らかな乙女にしか装備できないと伝えられる槍。攻撃が白属性になる。
天弓	弓	天の虹が弓になったという伝説の武器。攻撃が白属性になる。
愛のムチ	ムチ	ふるうと不思議な音を発し、魔獣達を手なずけるといわれる。威力は普通のムチより弱い。
氷の盾	盾	名工が精魂込めて、鏡のように磨き上げた美しい盾。盾防御の確率が上昇する。
水グモ	靴	シャドウの七つ道具のひとつ。魔法のかかった木でできており、水の上でも歩けるようになる。
使徒の角笛	アクセサリ	太古、神々の使徒が下僕たる魔獣に命令を下す際に使ったといわれる角笛。

魔法一覧 I

魔法はすべて属性を持っているので、効果的に使うことによって戦闘が有利になります。また覚えている魔法はクラスエキスパートになることで系列外のクラスにチェンジしても使えます。

白魔法	ヒール	(MP65／射程３／味方１ 白 白)	天に祈り味方のＨＰを回復。
	エリアヒール	(MP147／範囲２／範囲内味方全 白 白)	天に祈り周囲の味方のＨＰを回復。
	メディカ	(MP54／射程４／味方１ 白)	聖なる光でステータス異常回復。
	ハーロウ	(MP88／射程４／味方１ 白)	1戦闘に限り、神の加護により獲得経験値1.5倍、攻撃が必ず命中する。
	ディバインレイ	(MP112／射程２／敵１ 白 白 白)	天界の閃光で攻撃。ゾンビユニットは必ず消滅。
	ホーリーワード	(MP183／範囲４／範囲内敵全 白 白)	聖なる言葉で周囲を攻撃。ゾンビユニットは必ず消滅。

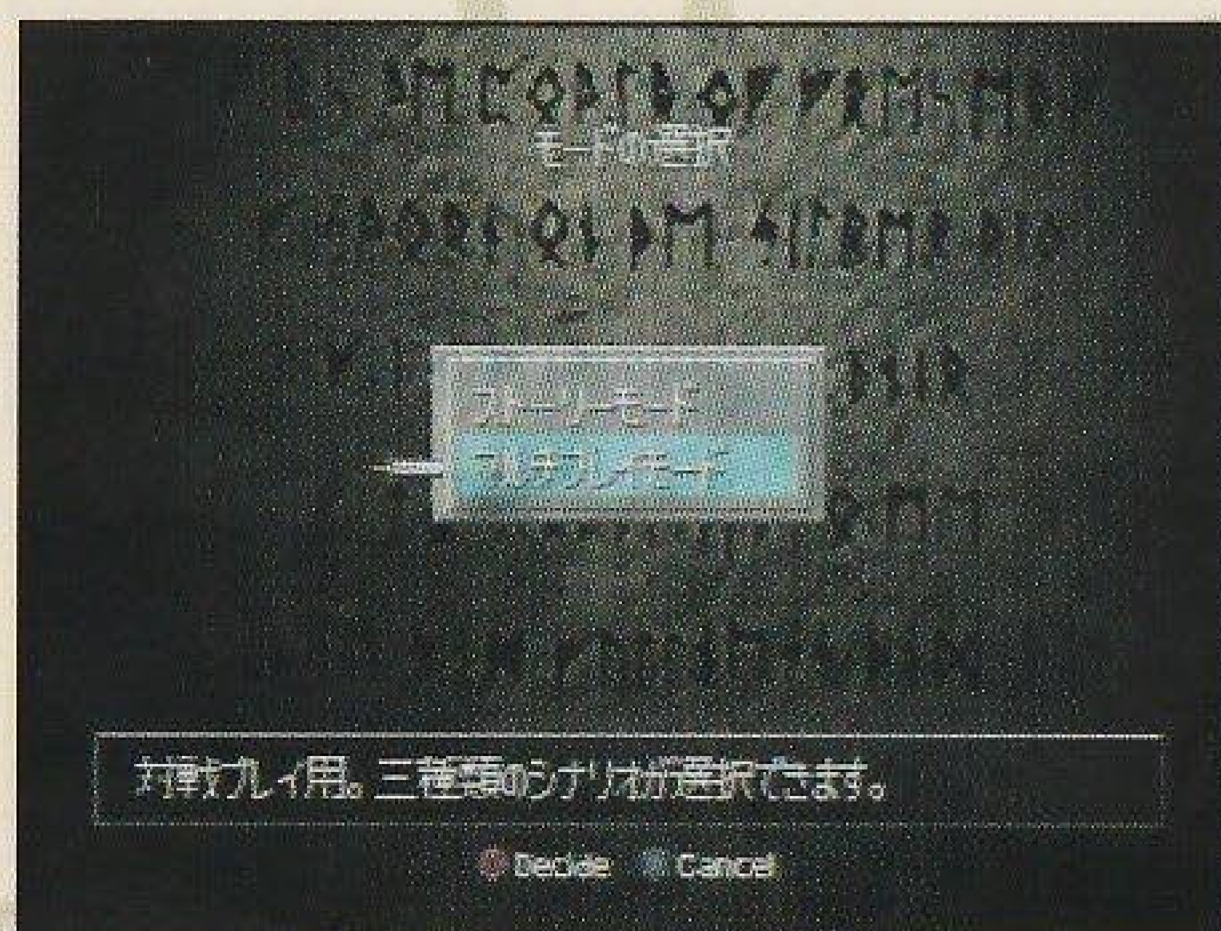
黒魔法	ベノム	(MP45／射程３／敵１ 黒)	猛毒の泡で攻撃。「毒」状態になることもある。
	メテオドゥーム	(MP255/射程３、範囲２/範囲内敵味方全 黒 黒)	狙った場所を中心に、隕石を落下させて周囲を攻撃。
	カーズ	(MP108／射程２／敵１ 黒 黒 黒)	冥界の怨霊を呼び出し攻撃。
	ディメンジョン	(MP83／射程３／敵１ 黒 黒)	空間を歪め、敵ユニットをランダムに瞬間移動させる。
	ウィークネス	(MP66／射程４／敵１ 黒)	邪悪な呪いで敵を弱らせる。数ターンの間、攻撃力、物理・魔法防御がダウン。
	ネクロリバース	(MP97／射程１／敵味方１ 黒 黒)	死んだモンスターをゾンビとして復活。その戦闘マップ中自分の配下にする。

魔法一覧Ⅱ

赤魔法	フレイム	（MP68／射程3／敵1／ 赤 赤 ）	敵を炎に包み込む。
	ジェノフレイム	（MP166／射程3／範囲内敵全／ 赤 赤 ）	紅蓮の炎で周囲の敵を焼き払う。
	エクサブラスト	（MP152／射程2／敵1／ 赤 赤 赤 ）	大爆発を引き起こし攻撃。
	アクセル	（MP59／射程4／味方1／ 赤 ）	脚力を増加させ、移動力アップ。数ターン有効。
	パワード	（MP62／射程4／味方1／ 赤 ）	1戦闘に限り、肉体を活性化させ攻撃によるダメージをアップ。
	ソリッド	（MP85／射程3／敵1／ 赤 赤 ）	肉体の構成元素をおきかえ、「石化」状態にする。魔法でのみ治せる。
青魔法	フロスト	（MP68／射程3／敵1 青 青 ）	敵の肉体を内側から凍らせ攻撃。
	ジェノフロスト	（MP166／射程3／範囲内敵全／ 青 青 ）	絶対零度の凍気が周囲の敵を凍らせる。
	フォールバーグ	（MP135／射程2／敵1／ 青 青 青 ）	巨大な氷の槍を頭上に落として攻撃。
	フライング	（MP64／射程4／味方1／ 青 ）	大気の精霊の力を借り、体を宙に浮かせる。数ターン有効。
	レジスト	（MP49／射程4／味方1／ 青 ）	冷気の障壁により敵からの魔法への耐性をアップ。数ターン有効。
	チャーム	（MP110／射程3／敵1／ 青 青 ）	「魅了」状態に陥れ、味方を襲わせる。数ターン有効。
緑魔法	サンダー	（MP91／射程3／敵1／ 緑 緑 ）	雷を呼びよせて攻撃。
	ジェノサンダー	（MP193／射程3／範囲1／範囲内敵全／ 緑 緑 ）	雷撃の嵐で、狙った場所を中心に周囲を攻撃。
	リアクト	（MP126／射程2／味方1／ 緑 緑 緑 ）	時の流れを操作し、行動回数を1回に限り増やす。自分には使えない。
	パラライズ	（MP77／射程3／敵1／ 緑 緑 ）	地中の有毒ガスを噴出させ、「マヒ」状態にする。数ターン有効。
	プロテック	（MP61／射程4／味方1／ 緑 ）	大地の精霊の守護により、物理防御力アップ。数ターン有効。
	サイレント	（MP50／射程4／敵1／ 緑 ）	呪文の魔力を大地に吸収させ、「沈黙」状態にする。数ターン有効。

マルチプレイモードについてⅠ

ブリガンダイン―グランドエディション―では、複数のプレイヤーによる対戦プレイを行うことができます。対戦プレイでは、大陸を統一するか規定年数になった時点で開始時に選択された勝利条件を満たしている国の勝利となります。



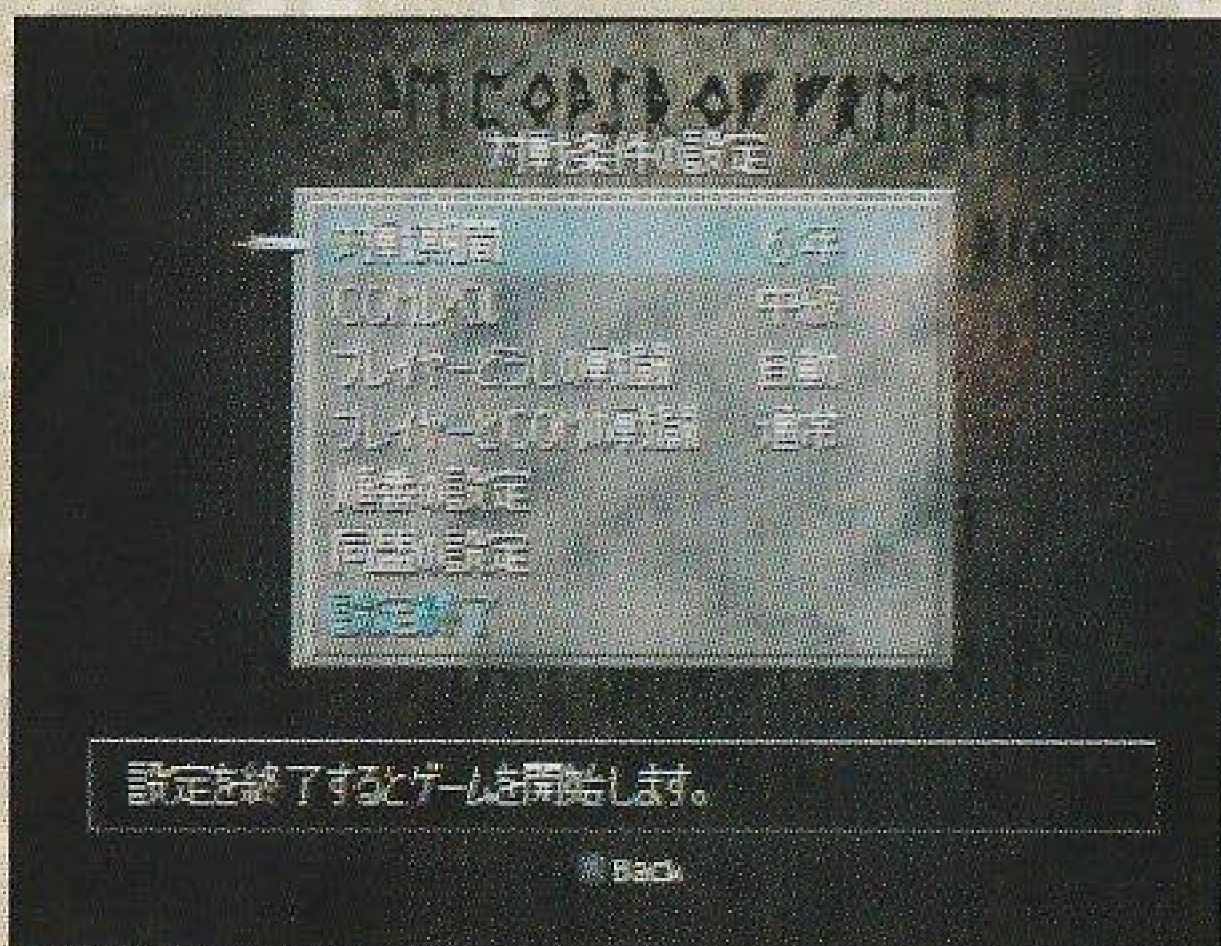
マルチプレイモードの始め方

タイトル画面でニューゲームを選んだ後、マルチプレイモードを選択してください。その後、プレイしたいシナリオを選びます。シナリオによって、国や騎士たちの初期状態が変化するのでストーリーモードとはひと味違ったシチュエーションでゲームを楽しむことができます。シナリオが決定したら、それぞれの君主を選択します。〇ボタンで君主を選び、終わったら✕ボタンを押して下さい。

※最大参加人数はシナリオによって異なります。また、残った君主はコンピューターが受け持ちます。
※マルチプレイモードでも使用するコントローラはひとつです。

勝利条件の設定

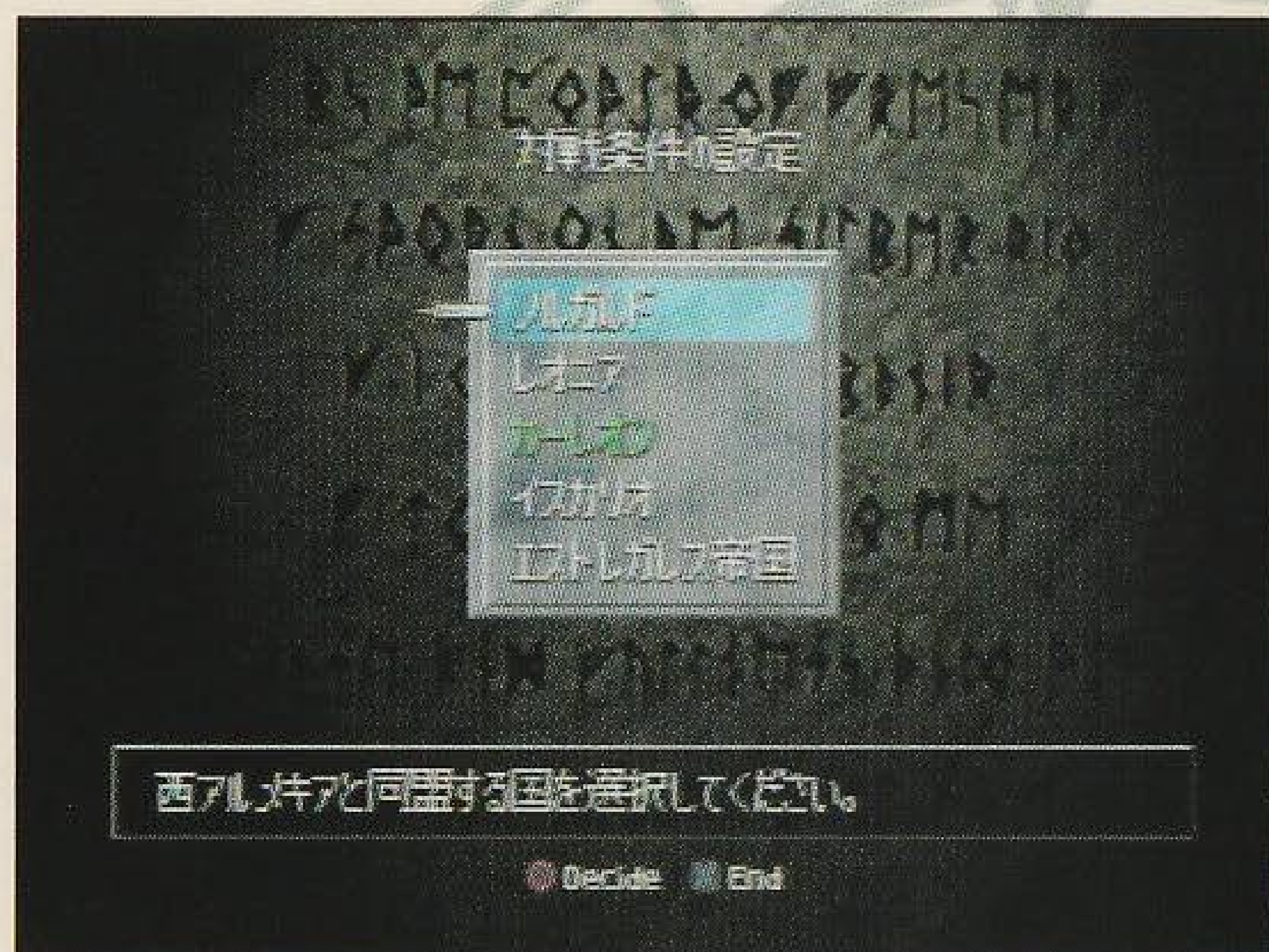
君主選択後に対戦の勝利条件を設定します。設定された勝利条件はゲーム中に変更することはできません。



対戦条件の設定

●対戦期間
対戦の期間を設定します。
●COMレベル
コンピューター（COM）国の強さを設定します。
●プレイヤーどうしの戦闘
●プレイヤーとCOMの戦闘
戦闘マップをプレイヤーが操作するかどうかを設定します。
自動にすると、戦闘マップはコンピューターによって解決されます。
ゲーム中に変更することも可能です。

マルチプレイモードについてⅡ



●同盟の設定
同盟を設定します。同盟国のみが残っている状態になればゲームは終了します。
まず、同盟させたい国を決定し、その後相手国を選んで下さい。同盟を結んでいる国の名前は緑色で表示されます。

※カーソルを同盟国にあわせてもう一度 ○ ボタンを押すと、設定した同盟が解除されます。
※同盟国に攻め込むと、同盟は破棄されます。

●順番の設定
どのような順番で大陸マップのコマンド入力が回ってくるかを設定します。ゲーム中に変更した場合は、次のターンからの順番が変更になります。
◆オーダー
常に設定した順番でコマンド入力が行われます。
◆ランダム
順番がターンごとに変化するようになります。

●設定終了
対戦を開始します。

※マルチプレイモードではおこらないイベントもあります。
※敵味方の行動が一斉に処理されることがこのゲームの特長です。
対戦中は他のプレイヤーの戦略を見ない方がより楽しむことができるでしょう。

前作からの主な変更点 I

「ブリガンダイン～幻想大陸戦記～」からの主な変更点です。
この他にも細かい変更がいくつかありますので、プレイしながら確かめてみてください。

[セーブデータについて]

●メモリーカードにはゲームデータ（ひとつにつき３ブロック）とは別にシステムデータとして１ブロックが必要です。また、前作からのセーブデータの持ち越しはできません。

[大陸マップについて]

●１年は24ターン、制限時間は６年です。ただし、初級には制限時間がありません。
●維持マナが払えない状態でモンスターを戦場に出すと、不足マナの割合に応じてHPが減った状態で出撃します。
●騎士は武器と防具をそれぞれひとつずつ装備することができます。モンスターはどちらかひとつを装備できます。
●コンピューター国の騎士もクエストに出たり、アイテムを装備したりします。（中級、上級のみ）
●拠点上で △ ボタンを押すと、ステータス基本画面に入ります。

[戦闘マップについて]

●12ターン終了時に攻撃側の騎士が城の上に乗っていると攻撃側の勝利となります。
●戦場の敵を倒すと、敵の装備しているアイテムが手に入ることがあります。

[音声の再生について]

●プレイステーションはCD-ROMを使用しているため、音声再生の際、CD-ROMの読み取りエラーが起こることがあります。読み取りエラーによるノイズや音飛びは製品の不都合ではありません。音声再生中に読み取りエラーが起こると、会話ウィンドウに赤いマークが表示されます。頻繁にマークが表示される時は、プレイステーション本体のレンズクリーニングをしてください。（詳しくはプレイステーション本体の取扱説明書をご覧下さい）



前作からの主な変更点Ⅱ

[戦闘ルールについて]

●属性「青」「赤」「緑」の関係が変更されました。青は赤への、赤は緑への、緑は青へのダメージがそれぞれ上昇します。
●対地特性、対空特性はダメージではなく、命中率に影響します。
◎は絶対命中。○は命中修正なし、△は命中修正－20％です。
●新たなルールとして包囲効果が追加されました。隣接ユニットのゾックに包囲されたユニットは回避率が半分になり包囲した側のクリティカル率が10％上昇します。
●前作のクリティカル技にあたる攻撃は、通常攻撃のひとつとして任意に選ぶことができます。威力は高いのですが、移動してから行うことはできません。
●新たなステータス異常として気絶が追加されました。攻撃されるか、メディカで治ります。
●毒で減るのは最大HPの1／10です。したがって、毒でHPが0になることもあります。
●防御力はクラスによる固定値になりました。AGIの値は影響しません。

[魔法について]

●属性の関係変更に伴って、サンダー、ジェノサンダーは緑魔法になりました。入れ替わりにソリッドとアクセルが赤魔法になっています。
●青魔法からフォッグがなくなりレジストが追加されました。
●アクセルは複数ターン有効です。
●ウィークネスは攻撃力－50、防御力－30、複数ターン有効。メディカで治ります。また、パワード、レジスト、プロテックをかけることで、それぞれの効果がうち消されます。
●パワードは攻撃力＋50です。

[クラスについて]

●クラスチェンジすることで、HPやMPも変化します。
●ミスティックにはエンチャントレスからのみクラスチェンジ可能です。クレリックからではクラスチェンジできません。
●シャドウはレンジャーの上級クラスになりました。レンジャーのエキスパートにならなければクラスチェンジできません。
●ジンの上級クラスは、ダオが緑属性になり、新たに黒属性のシャイターンが追加されました。
●その他、クラスごとの属性、所有魔法、スキルが変更されています。遊びながら試してみてください。

遊び方のヒント

[大陸マップ編]

●部隊編成はバランス良く
攻撃力が高いユニットばかり集めれば、強い部隊ができるというわけではありません。回復ができるユニットや魔法による援護、間接攻撃ができるユニットも必要です。特にピクシーやユニコーンは、便利な魔法を持っているので、戦場に一体ずつはぜひ連れていきたいユニットです。

●防衛部隊も編成しよう！
敵国は、こちらが弱いとみると攻め込んできます。敵の拠点と隣り合っている拠点には、必ずきちんと編成した防衛部隊を配置しておくようにしましょう。

●戦線の広がりを考えて攻撃を仕掛けよう
戦線が広がってしまうと、その分、拠点防衛のための部隊を増やさなければなりません。敵拠点に攻撃を仕掛ける際は、その拠点を落とすことで戦線がどのように変化するのかを考えましょう。

●ルーンの騎士を増やすには……？
大陸統一には多くのルーンの騎士の力が必要です。騎士は他国を滅ぼしたり、クエストで発見することで増やすことができます。また、イベントやプロフィールの中にヒントが隠されていることもあります。

[戦闘マップ編]

●ルーンの騎士を集中攻撃しよう
リーダーであるルーンの騎士さえ倒してしまえばその部隊は退却するので、モンスターを１匹ずつ倒すよりも、ルーンの騎士に攻撃を集中したほうが効率的です。さらに、逃げおくれた敵モンスターを自分のものにできる可能性もあるため、一石二鳥の作戦と言えます。

●敵の弱点をつこう！
赤属性の敵には、青属性の技で攻撃、INTの低い敵には魔法で攻撃など、常に敵の弱点を考えて戦術を練りましょう。

●犠牲や敗北を恐れるな！
味方ユニットを1体も失わずに戦闘を勝ち抜くのは至難のわざです。必要とあらば味方を犠牲にする覚悟が必要でしょう。また、勝てないと判断したときは、ためらわず退却すべきです。騎士が負傷してからでは、体勢の立て直しが遅れてしまいます。

全コマンド索引

大陸マップコマンド

戦闘マップコマンド

ブリガンダイン グランドエディション

BRIGANDINE
GRAND EDITION

ブリガンダイン～グランドエディション～メインスタッフ

プロデューサー●野島 三郎
企画・総監督●川出 陽一
企画●河原 賢 / 松井 智 / 斎藤 公明
プログラマー●川出 陽一 / 古島 洋志
デザイナー●斎藤 公明 / 松井 智 / 木島 康貴 / 桜井 伸也
メインキャラクターデザイナー●宝谷 幸稔
サブキャラクターデザイナー●倉地 庸嗣
音楽●佐藤 天平

アニメーションパート メインスタッフ

プロデューサー●佐藤 現 / 今成 英司
絵コンテ・監督●岡崎 ゆきお
脚本●静谷 伊佐夫
作画監督●平山 英嗣（サンシャインコーポレーション）
美術監督●西川 淳一郎
音楽●佐藤 天平
音響監督●藤山 房伸
撮影監督●鳥越 一志
制作協力●トランスアーツ
制作●東映ビデオ

●本ソフトウェアおよび本書で使用されているデータならびに名称は、すべて架空のものです。実在の人物・団体などとは一切関係ありません。
●本ソフトならびに本書は著作権法で保護されております。一部または全部を当社に無断で使用・複製することはできません。
●本ソフトウェアおよび本書を、当社に無断で使用した際のトラブル等について、当社は一切の責任を負いません。
●本ソフトウェアおよび本書は、改良その他により予告なく変更する場合があります。
●本ソフトおよび本書を、当社に無断で複製することおよび賃貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC | J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

ユーザーサポート：Tel.03-3865-0241
受付時間：月曜日～金曜日（祝日を除く）**13:00～18:00**
※ゲームの内容や攻略方法については、お答えできません。

SLPS 02661～2

©イースリースタッフ2000　CHARACTER DESIGN　©Yukitoshi Hotani /©YOUZI KURATI 2000

"PS","PlayStation"and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.